IN REGALO UN FANTASTICO POSTER GIGANTE

LA RIVISTA INDIPENDENTE PIÙ IMITATA IN ITALIA!

PSM

100% indipendente PlayStation 2 Magazine

RECENSITI!

MGS2 SUBSTANCE VS SPLINTER CELL

Lo scontro dell'anno.

SVELATO!

MORTAL KOMBAT

Tutti i segreti, tutte le bare, tutte le fatality!

IN ANTEPRIMA!

CAPCOM

8 giochi per il 2003!

RECENSITO!

ZONE OF THE ENDERS THE 2nd RUNNER

Dai creatori di MGS2, un nuovo fantastico gioco.

TUTTI IN PISTA, E' TORNATA ULALA!

47

SPACE CHANNEL 5 PART 2

Provata la follia UGA!

23

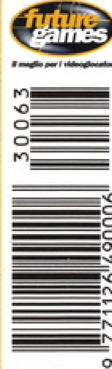
GLI OSCAR DI PSM

Premiati da redattori e lettori i migliori giochi di un anno intero.

76

DEVIL MAY CRY 2

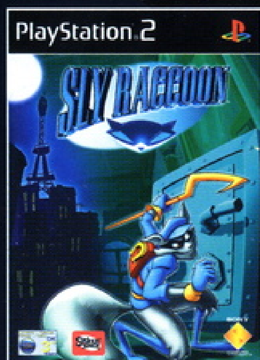
La guida per battere tutti i boss, sia con Dante, sia con Lucia.



DAL GIAPPONE: FFX-2, NUOVI COSTUMI!

DAGLI USA: EVERQUEST ONLINE!





“Mettetevi contro il muro e

Attenti ai borseggiatori. Il procione Sly Raccoon ha un solo obiettivo: recuperare il libro dei suoi avi che contiene tutti i segreti dell'arte del furto. Usate tutta la vostra astuzia per strisciare attraverso le coloratissime ambientazioni senza farvi scoprire. E ricordate: rubate ai ricchi. E anche ai poveri.

www.playstationplanet.it

PSM START

DUE PAROLE INTRODUTTIVE AI CONTENUTI DEL NUOVO NUMERO E UNA RIFLESSIONE SUL MONDO PLAYSTATION

EDITORIALE

CIAO A TUTTI, LETTORI DI PSM CI SI VEDE TUTTI SUL FORUM!

Dare una notizia importante, senza essere banali o troppo innaturali, è una cosa dannatamente difficile da fare. Per questo vi dico subito, saltando ulteriori frasi introduttive, che quello che state leggendo è il mio ultimo editoriale, perché dal mese prossimo non sarò più alla guida di PSM. Ecco, l'ho detto, forse con un po' di brutalità, ma l'essere diretti è un atteggiamento che s'impara lavorando per lettori esigenti e attenti come voi, e che difficilmente si abbandona per il resto della propria vita.

Dopo cinque anni di Future Media Italy e tante belle esperienze nel campo delle riviste legate al mondo PlayStation, prossimo ai trent'anni e con più domande che risposte, ho deciso di tuffarmi in una nuova avventura, che mi porterà fuori dall'ambito editoriale. Per questo motivo non cercatemi su altre riviste, perché Log non potrebbe apparire da nessun'altra parte dopo aver lavorato coi migliori del settore. Se volete o v'interessa, mi farò vivo sul Forum di GamesRadar come un normale lettore delle testate Future, come lo sono sempre stato, come lo sarò per sempre.

Lascio un team forte e pieno di voglia di fare, guidato da un Ualone irresistibile e capace di ogni cosa. Mi mancheranno tantissimo, come mi mancherete tutti voi. Ma al bando i sentimenti, perché il gioco continua e non possiamo distrarci troppo a lungo con la nostalgia.

Doveroso, prima di salutarvi, un ringraziamento speciale ad Andrea, il nostro direttore, che mi ha regalato un sogno: quello di lavorare in questo mondo, in cui la passione è ancora il motore che fa girare le cose. Con lui avrò un debito di riconoscenza infinito, perché professionalmente e umanamente mi ha dato tantissimo.

Con affetto,
Antonio Loglisci

Se la nave affonda il capitano non può mollare. Log lo sa bene e proprio per questo ha reso invincibile la nave di PSM, prima di lasciarla in mano ai suoi uomini. E i suoi uomini ringraziano.

Il Team di PSM



LA COPERTINA DEL MESE

Ogni mese mettiamo al lavoro gli artisti più caldi del momento per realizzare la copertina di PSM. Il buon Marco Checchetto questo mese ci ha fatti veramente penare, visto che ha passato tutto il tempo ad allenarsi a *Tekken 4* e *PES2* nella speranza di batterci ottenendo peraltro un duplice risultato: ha consegnato tutti i disegni all'ultimo minuto e quando si è presentato in redazione ha dovuto incassare delle scoppole pazzesce a entrambi i videogiochi da Log, Ualone e giopep...

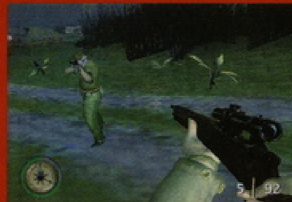


▲ La prima idea era oggettivamente una figata, ma rischiava di essere troppo ricca e complessa per essere utilizzata come copertina. Dopo aver deciso di riciclarla per il poster (figata, eh?), abbiamo intimato a Marco di partorire qualcosa di più adatto e bisogna dire che non ci ha proprio deluso. Già il bozzetto iniziale era ottimo, con il robottone che mostrava un livello di dettaglio notevole, ma quando poi ha aggiunto i colori e tutti gli effetti speciali ci siamo innamorati subito del risultato.

ULTIMA ORA!

Notizie arrivate in redazione cinque minuti prima di andare in stampa.

L'ONORE DI ELECTRONIC ARTS



EA ha annunciato due nuovi episodi della serie di sparatutto in prima persona* Medal of Honor. *Il primo,* Medal of Honor Rising Sun, *arriverà il prossimo autunno e racconterà le gesta di Joe Griffin, un soldato americano impegnato sul Pacifico negli scontri col Giappone durante la Seconda Guerra Mondiale. Nelle prime fasi di gioco una cruenta battaglia separerà Joe da suo fratello Donny, anch'egli un soldato delle forze alleate, e proprio le vicissitudini di quest'ultimo saranno narrate dal secondo episodio, previsto per il 2004.

IL RITORNO DEL PRINCIPE



Montreal Studios, i creatori di* Tom Clancy's Splinter Cell, *sono al lavoro su* Prince of Persia: The Sands of Time, *il quarto episodio di una splendida serie che affonda le sue radici nei lontani anni Novanta. Non bastassero le notevoli capacità dello sviluppatore in forze a Ubi Soft, poi, al progetto collaborerà anche Jordan Mechner, il creatore della saga. Notizie precise sul gioco al momento non se ne hanno: sappiamo che sarà un'avventura con forti elementi action, che probabilmente vanterà i classici puzzle ingegnosi della serie, che il principe protagonista sarà aiutato da una leggiadra fanciulla e che senza dubbio le ambientazioni saranno quanto di più esotico possiate immaginare. L'uscita è prevista per fine anno.

"La nostra missione è quella di fare informazione sul mondo PlayStation, che come voi amiamo appassionatamente!"

PSM
100% indipendente PlayStation 2 Magazine

Aprile 2003 • Numero 63
PSM@FUTUREMEDIAITALY.IT

Direttore responsabile **Andrea Minini Saldini**
Editor **Antonio Loglisci**
antonio.loglisci@futuremediaitaly.it
Deputy Editor **Gianluca Loggia**
Corpo redazionale**Andrea Maderna**
Grafica e impaginazione **GianVittorio Cutri**
Segreteria di redazione **Marina Albertarelli**
Hanno collaborato **Marco Calcaterra, Paolo Cupola, Fabio D'Italia, Marco Salvaneschi, Primoz Skulj, Flavio Muci, Alessandro Galli, Luca Chichizola**

Illustrazione di copertina **Marco Checchetto**
Il personaggio Sonia è realizzato da **Marco Checchetto**

PUBBLICITÀ
Future Media Italy SpA
Via Asiago 45, 20128 Milano
Tel: **02-2529161** - Fax: **02 25706378**
Direttore Commerciale **Costantino Cialfi**
Traffico **Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera**
traffico@futuremediaitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. Via Dei Verbaschi, 20
00040 S.Palomba (RM)- Tel. 06/71300015 - fax. 06/71301100
NEWMEDIA NETWORK S.r.L. Centro Direzionale Isola F11
80143 Napoli - Tel. 081 7345479 - fax 081 7345075

EDITORE
Future Media Italy SpA
Via Asiago 45, 20128 Milano
Tel: **02-2529161** - Fax: **02-26005520**
http://**www.futuremediaitaly.it**
Amministratore Delegato **Bernardo Notarangelo**
Publishing Director **Andrea Minini Saldini**
Direzione Amministrativa **Clara Gazzola**
Operations Manager **Dino Bortolossi**
Fotografo **Maurizio Brera**
Produzione **Walter Castiglione**
Fotolito **Yellow & Red S.r.l., Milano**
Stampa **Mazzucchelli SpA Settimo Milanese (MI)**
Distribuzione esclusiva Italia: **Parrini & C. SpA**
Via Cavriana n.14 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma
Una copia **Euro 4,50**
Una copia arretrata **Euro 6,50**
Abbonamenti **Euro 37 (13 numeri)**
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A. via Asiago 45, 20128 Milano
Abbonamenti:
Per informazioni tel. 02/26005517
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
Fax 02/26005512 e-mail abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it
Arretrati:
Per informazioni tel. 02/2529161
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
Fax 02/26005512 e-mail arretrati@futuremediaitaly.it
Sped. in a. p. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 Filiale di Milano
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il 3/11/2000 al n.701



Il meglio per i videogiocatori

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (simbolo: **FNET**)
Chairman **Roger Parry**
Chief Executive **Greg Ingham**
Chief Operating Officer **Colin Morrison**
Finance Director **John Bowman**
Tel **+44 1225 44 22 44**
www.thefuturenetwork.plc.uk
BATH • LONDON• LOS ANGELES • MILAN NEW YORK • PARIS • SAN FRANCISCO

Il Team di PSM



Log



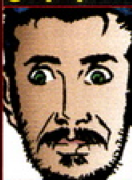
Antonio Loglisci
Ruolo: Editor
Questo mese propone: Cosa posso proporvi, se non il miglior gruppo di redattori con cui abbia mai lavorato? Lascio a loro la guida di questa fantastica rivista che mi ha regalato tante emozioni e colgo l'occasione per salutarvi ancora!

Ualone



Gianluca Loggia
Ruolo: Deputy Editor
Questo mese propone: Due cose imperdibili, raga: la recensione di ZOE2 (pg. 30) e quella dell'incredibile Space Channel 5 Part 2 (pg. 47). Del primo non ho capito niente perché è in giapponese, del secondo neanche, perché mi ha troppo sballato.

giopep



Andrea Maderna
Ruolo: Staff writer
Questo mese propone: Sport, sport e ancora sport. Def Jam Vendetta (pg. 50), NHL 2K3 (pg. 42) e NBA Street Vol. 2 (pg. 46) sono il delirio fisico di questo mese. Oltretutto l'hockey di Sega è anche quello che ha ottenuto il voto più alto.

Alegalli



Alessandro Galli
Questo mese propone: Il brivido delle due ruote, naturalmente. MotoGP 3 (pg. 51) forse non entusiasmerà chi ha già giocato i due episodi precedenti, ma rimane il meglio del motociclismo su PlayStation 2. E visto che nella realtà vado in moto da schifo...

Vètova



Gian Vittorio Cutrì
Questo mese propone: Le sei pagine con le premiazioni degli Oscar di PSM (pg. 23), anche se qualcuno ha detto che sembrano un po' l'avantielenco. In più è stato divertentissimo realizzare la copertina e il poster con i disegni di Marco Checchetto.

Corfola



Paolo Cupola
Ruolo: Collaboratore
Questo mese propone: Uno sguardo al mondo dei giochi per i telefonini, in Fuorigioco (pg. 105). Solo che ogni volta che ne provo uno, questi bastardi mi chiamano per farmi perdere la partita in corso. Mi consolo con MGS2 Substance (pg. 38).

Skulz



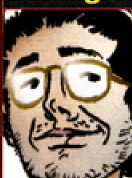
Primoz Skulj
Ruolo: Collaboratore
Questo mese propone: La solita quintalata di domande, risposte e discussioni tra lettori e redattori che invadono PSMail (pg. 98). Per mettere tutto insieme non ho avuto tempo di giocare a Splinter Cell (pg. 40), che mi attirava un casino.

El Gugliàuser



Luca Chichizola
Ruolo: Collaboratore
Questo mese propone: Precisiamo una cosa, io non volevo proporvelo, ma gli altri mi hanno imposto di parlare del DVD di Resident Evil (pg. 109). Perché qua non mi fanno fare mai quello che voglio, uffa. Ma mi vendicherò, lo giuro.

DeSangre



Marco Calcaterra
Ruolo: Collaboratore
Questo mese propone: Giochi di Ruolo per tutti: Dark Cloud (pg. 44) e Xenosaga (pg. 45) dovrebbero placare la fame degli appassionati del genere. Peccato si tratti delle versioni americane, ma su questo io non c'entro, giuro.

Chibi



L'inviato dal Giappone
Ruolo: Collaboratore
Questo mese propone: Un gioco su tutti, tra quelli che troverete nelle pagine di Japan Press: Aerobics Revolution (pg. 16). Ualone non capisce niente di giochi musicali. Altro che premere i tasti con Ulala, la vera figata è ballare davvero!

Sonia



L'inviata dagli Stati Uniti
Ruolo: Collaboratore
Questo mese propone: Guys, I'm very sorry, perché per il momento non possiamo ancora incontrarci, ma io sto conoscendo una marea di gente sui server di Everquest Online Adventures (pg. 21). Come on, Sony, porta l'online in Europa!

PSM È INDIPENDENTE AL 100%

Siamo fieri di realizzare PSM, la rivista veramente indipendente dedicata agli appassionati del mondo PlayStation. Come i lettori a cui ci rivolgiamo, anche noi siamo innamorati delle console Sony e dei meravigliosi giochi che le rendono uniche. Proprio perché amiamo questo mondo, però, siamo sempre pronti a metterlo in discussione insieme a voi e a criticarlo anche duramente, quando necessario. Perché la nostra passione non è costruita, ma spontanea. E il nostro amore è fortissimo, ma indipendente. Al centopercento.

SOMMARIO

TUTTO QUELLO CHE TROVATE ALL'INTERNO DEL NUMERO DI PSM DI QUESTO MESE E' ELENCATO E INDICATO QUI

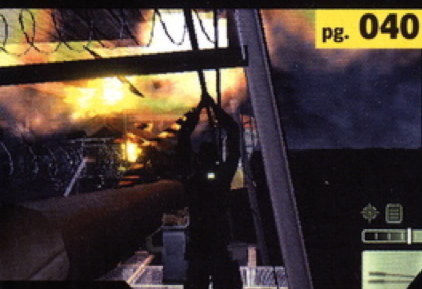
Numero 63 Aprile 2003



pg. 038

MGS2 SUBSTANCE
SNAKE & RAIDEN: AGAIN!

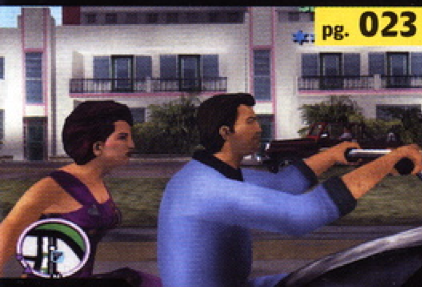
Hideo Kojima ripropone ai fan PS2 il suo capolavoro. La nuova edizione merita di essere acquistata? Scopritelo nella dettagliatissima recensione di PSM.



pg. 040

SPLINTER CELL
URCA, CHE RISULTATO!

Dopo aver visto Sam Fisher avventurarsi su Xbox, i timori per una frettolosa conversione PS2 del suo gioco si facevano insistenti. Ma una sorpresa vi attende.



pg. 023

GLI OSCAR DI PSM
I CAMPIONI DEL 2002!

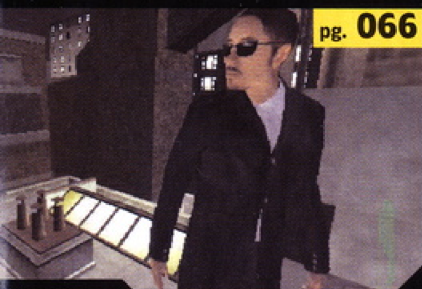
I migliori giochi dell'anno 2002 votati da voi lettori, categoria per categoria, proprio come per gli Oscar del cinema. Correte subito a sbirciare i vincitori!



pg. 080

MK DEADLY ALLIANCE
TUTTI I SEGRETI. TUTTI.

Dite ai vostri amici di segnarsi le ossa, da oggi in poi a Mortal Kombat vincerete sempre voi. Otto pagine di segreti, dopo le quali non avrete più niente da chiedere.



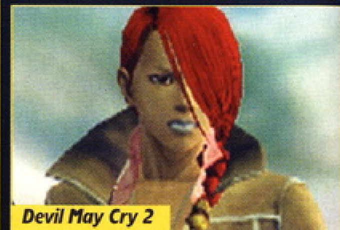
pg. 066

ENTER THE MATRIX
IL CUCCHIAIO ESISTE O NO?

Ancora uno sguardo in anteprima al gioco che promette di farci rivivere le emozioni del film. La domanda è una sola: Shiny riuscirà a farlo uscire in tempo?

IL MENU COMPLETO


Guilty Gear X2


Devil May Cry 2

LA LISTA PSM



Il misto di azione videoludica e poesia anime proposto da ZOE2 è veramente spettacolare. Chi attendeva l'arrivo di questo gioco, difficilmente sarà deluso.



COVER STORY

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

La versione giapponese di Zone Of the Enders: The 2nd Runner recensita da PSM nelle quattro pagine della sezione Scoop. Per sapere tutto e subito.

pg. 030

PSMONITOR

LE NOTIZIE PIU' FRESCHE, GLI ANNUNCI PIU' SCOTTANTI, LE PRIME IMMAGINI DEI GIOCHI E MOLTO ALTRO ANCORA

QUESTO MESE SU PSMONITOR:









REPORTAGE

2003 ODISSEA NEI NEGOZI

PSM indaga sul futuro di PlayStation 2 e su come si evolverà il mercato nel 2003. Solo blockbuster o anche innovazione?

Successo o fallimento, ormai non esistono praticamente più vie di mezzo per gli sviluppatori di videogiochi. Se da una parte abbiamo il trionfo di Rockstar, con il suo abbondantissimo milione di copie in due mesi per *GTA Vice City*, dall'altra c'è Bam! Entertainment, che con *Driven* nella prima settimana di vendita ha raggiunto solo quota 78 (sì, non mancano degli zeri, è proprio 78). Considerando che si trattava anche di un gioco su licenza, si può cominciare a comprendere i timori che il produttore medio ha nei confronti dell'andamento di un mercato spesso imprevedibile.



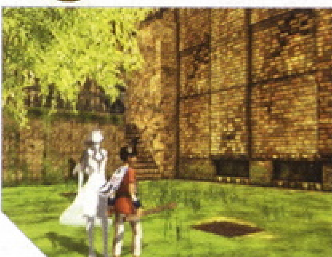
▲ I negozi vengono presi d'assalto per i titoli più famosi al pubblico, certo non per le sperimentazioni di sviluppatori come UGA (*Space Channel 5, Rez*).

Ora ci troviamo nei primi mesi dell'anno ed è cominciata l'invasione di titoli destinati a scalare con molta fatica le vette delle classifiche: diciamoci la verità, a prescindere dalla qualità, difficilmente un *Dr. Muto* o un *NBA 2K3* otterranno grossi risultati. Gli unici a poter coltivare speranze di successo in Europa da qui a fine primavera sono *Mortal Kombat Deadly Alliance*, *Devil May Cry 2* e, se si deciderà a uscire, *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness*. D'altronde è normale che i pezzi grossi vengano sparati tutti nel periodo prenatalizio, così come è inevitabile che i produttori preferiscano concentrarsi su titoli considerati "sicuri", perché impostati secondo formule rodate e collaudate. Questo meccanismo, però, finisce per stritolare fra le sue morse i giochi più originali e innovativi, come dimostra lo scarso successo commerciale di *Rez* e *La cosa*. Simili esperimenti possono essere tentati solo da grandi compagnie come Sony, EA o Activision, che hanno sufficienti titoloni da poter assorbire l'eventuale fallimento commerciale di un singolo prodotto. Secondo l'analista Nick Gibson, lo sfruttamento di licenze potenti è importante proprio per questo motivo, ma l'utilizzo di marchi concepiti dal produttore stesso è più conveniente rispetto a qualcosa di acquisito con denaro sonante. Per questo in futuro si dovrebbe tornare a investire sullo sviluppo di idee originali; questa, d'altronde, è da tempo la politica di Capcom, che produce continuamente nuovi brand da sfruttare e spolpare poi fino all'esaurimento. Arthur Parsons, sviluppatore in forze a Traveller's Tales, è meno ottimista: "Questo Natale il 60% delle vendite di videogiochi è stato rappresentato da *Vice City*. Si tratta di una situazione pessima, perché c'è il rischio che tutti i produttori prendano ad esempio il fenomeno e comincino a sviluppare solo sequel o, ancora peggio, cloni del gioco Rockstar." Secondo Ste Pickford, Managing Director di Zed Two, il vero problema è costuito dall'assenza di altri canali distributivi: "In campo cinematografico ormai chiunque può racimolare i mezzi per fare un piccolo film e presentarsi a un festival: se va bene, si può perfino ottenere la distribuzione nelle sale. Nel settore dei videogiochi non esiste distinzione di fasce e prezzi, non c'è la possibilità di realizzare un gioco piccolo e originale, con un team e un budget ridotti".



C'è però da dire che i consumatori stanno cominciando ad apprezzare la qualità: basta confrontare le vendite natalizie e i voti assegnati da PSM per rendersene conto. Nella Top 20 natalizia il gioco peggiore è *La compagnia dell'anello*, che ha comunque racimolato un 6.0, e la valutazione media dei titoli in questione si piazza su un confortante 7.8. Certo, qualcuno potrebbe obiettare che il merito va ai pro-



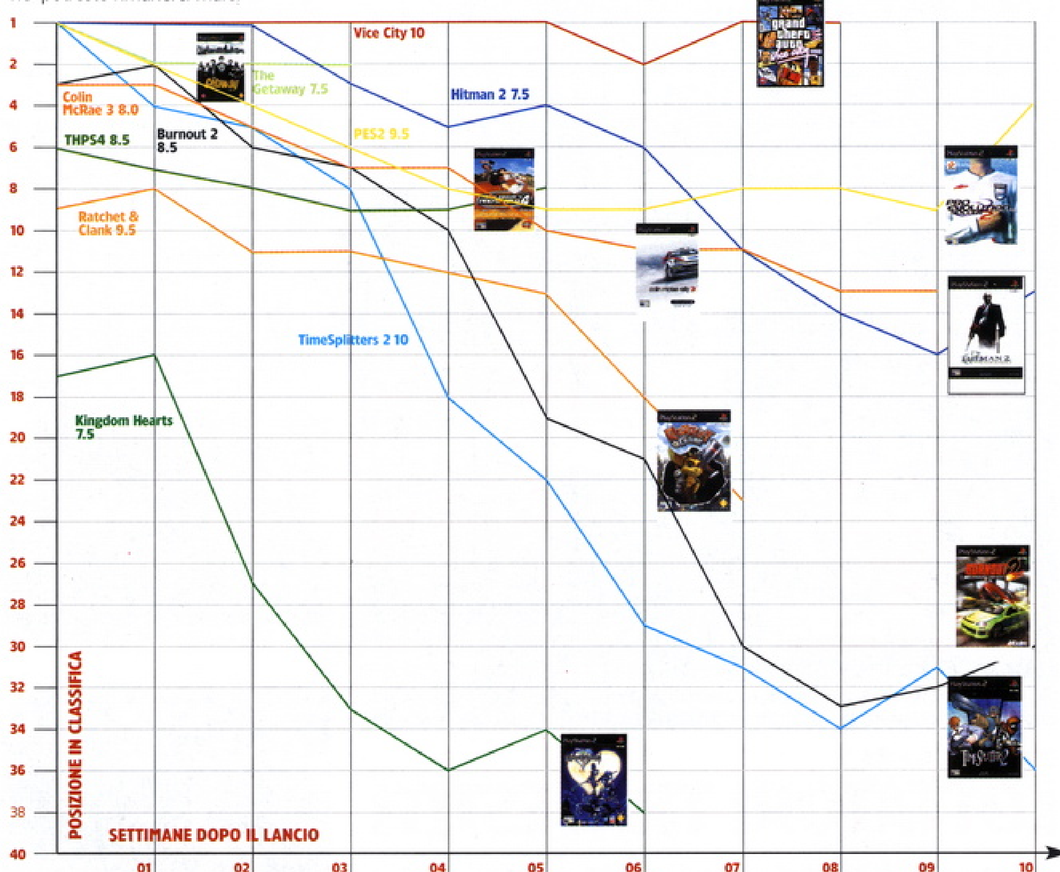


▲ Il successo di blockbuster come Il *Signore degli Anelli* mette in difficoltà giochi come *Ico*. D'altra parte l'appassionato medio non può comprare tutto e deve fare delle scelte.

"EA Sports avrebbe modificato così tanto il suo FIFA, se il pubblico non avesse premiato PES?"

E' VERO CHE I BUONI VOTI FANNO VENDERE I GIOCHI?

I capolavori ottengono le vendite che meritano? Date un'occhiata a questo grafico per farvi un'idea al riguardo, ma attenzione: potreste rimanerci male.





▲ **Giochi assolutamente particolari come *Rez* sono stati ignorati dall'utenza PS2.**

duttori, capaci di realizzare campioni di vendite di grande qualità, piuttosto che a una maggiore consapevolezza dei compratori, ma il succo non cambia: i blockbuster non sono più il peggio della produzione videoludica. Che poi i più raffinati gusti del pubblico e la maggiore qualità media siano collegati lo dimostra il "caso" *FIFA 2003*: pensate sul serio che EA Sports avrebbe modificato tanto la sua serie se il pubblico non avesse premiato *Pro Evolution Soccer* con una notevole impennata nelle vendite? Purtroppo però, sempre di sequel o giochi collegati a un qualche marchio famoso stiamo parlando. È normale che l'acquirente medio si faccia attirare da "Il gioco ufficiale del Signore degli Anelli" (così è pubblicizzato il titolo di Vivendi ispirato alle opere di Tolkien) e non degni di uno sguardo *Ico*. La maggior parte della gente non legge riviste specializzate, non si informa e va "a naso"; magari, se in futuro si facesse una politica di prezzi divisi in varie fasce, verrebbe più spontaneo investire 19.99 Euro nel comunque divertentissimo *Gitaroo-Man*.

PSM

CON LE CARTELLE CLINICHE

La diagnosi di PSM: quali produttori sono in pericolo di vita? Non sono pochi i grandi nomi che faticano a tirare avanti la carretta per colpa di un'annata non proprio soddisfacente: le buone vendite di *Rocky* non sono bastate per far sopravvivere Rage e pare che Acclaim e EA stiano compiendo pesanti ristrutturazioni interne (anche se dubitiamo che l'ultima possa avere reali difficoltà). Chi saranno i prossimi a cadere?

RAGE
Performance nel 2002: *Twin Caliber* è stato un fallimento e *David Beckham Soccer* ha provato che una licenza non basta ad avere successo. *Rocky* ha incassato parecchio, ma ormai era troppo tardi.
Previsioni per il 2003: *Rolling* e *Lamborghini* probabilmente vedranno la luce, ma grazie a qualche altro grosso distributore.
Prognosi: Morte.

Virgin Interactive Ent.
Performance nel 2002: Sicuramente hanno pubblicato qualcosa, ma noi non ce ne siamo accorti. A quanto ci risulta, l'ultimo loro gioco è *Bloody Roar 3*, giunto sugli scaffali nel lontano 2001.
Previsioni per il 2003: *Run Like Hell* e *Barbarian* hanno raggiunto i negozi, ma con pessimi risultati. Pare che i dipendenti non abbiano ricevuto la tredicesima.
Prognosi: Critica.

Acclaim
Performance nel 2002: *Turok Evolution* e *Aggressive Inline* non hanno lasciato traccia e *BMX XXX* è stato un completo fallimento. Si sono risollevati con *Burnout 2*, che comunque è stato poco in Top 10.
Previsioni per il 2003: *Paris Dakar, ATV Quad Power Racing 2, Urban Freestyle* e *Vexx*. Francamente, qui c'è bisogno in fretta di una grossa hit.
Prognosi: Riservata.

BAM!
Performance nel 2002: *Driven* ha venduto 78 copie nel primo fine settimana, *Riding Spirits* ha raggiunto la posizione 106 in classifica e *Reign of Fire* ha venduto meno di *G1 Jockey*.
Previsioni per il 2003: Tutto sommato c'è speranza: *A Sound of Thunder* e *Ice Nine* sembrano ottimi giochi. Certo, capire se riusciranno a vendere è un altro discorso.
Progonosi: In ripresa.

Electronic Arts
Performance nel 2002: Cinque dei dieci giochi più venduti appartengono a EA, con fra gli altri *Harry Potter* e *Le Due Torri*. Per capirci, *Ty the Tasmanian Tiger* in Europa ha venduto più di *Kingdom Hearts*.
Previsioni per il 2003: Un altro *Medal of Honor*, i nuovi *FIFA, NHL, Madden* e *SSX*, più altri progetti segreti. Fanno quasi schifo, tanto sono potenti.
Prognosi: Immortale.

NOTE

La cronaca nuda e cruda, le notizie scottanti e le informazioni più dettagliate sul mondo PlayStation.

Treasure ha negato la possibilità di una conversione su PS2 per lo splendido Ikaruga.

Konami ha finalmente confermato che a fine anno vedremo su PlayStation 2 un nuovo episodio di Castlevania, realizzato da Koji Igarashi. L'autore del capolavoro Castlevania Symphony of the Night per PSone presenterà per la prima volta il gioco all'E3.

È nelle fasi finali di lavorazione il quarto episodio di Syphon Filter, che vanterà opzioni dedicate al gioco online, sul cui destino europeo gravitano ovviamente pesanti nubi.

Capcom ha annunciato di voler abbandonare il mercato delle sale giochi. Per questo tutti i progetti relativi, compreso Capcom Fighting All Stars, sono bloccati o cancellati.

Codemasters ha confermato sul suo sito ufficiale di essere al lavoro su Colin McRae Rally 4.

Milestone, lo sviluppatore italiano specializzato in giochi di corse (Racing Evoluzione per Xbox, Superbike e Screamer per PC), ha attualmente in lavorazione due titoli multipiattaforma, uno solo dei quali dovrebbe riguardare il mondo dei motori.

Sega Rosso ha confermato di essere al lavoro su Sega Rally 3. Non sappiamo ancora quale sarà la piattaforma destinata ad accoglierlo, ma il gioco uscirà entro fine anno.

Capcom ha annunciato lo sviluppo multipiattaforma (tramite Renderware) di Ghosts 'n Goblins Online. Si tratta di un GdR da giocare via Internet che riprenderà in mano la storica serie di platform già omaggiata col recente Maximo. Fra le caratteristiche note segnaliamo la presenza di 11 personaggi selezionabili e 6 classi: cavaliere, arciere, vampiro, guerriero, uomo bestia e uomo drago.



PRIMI DETTAGLI

TUTTI CAMPIONI DI F1

Electronic Arts annuncia un F1 Career Challenge pieno di interessanti novità.

Il prossimo gioco EA Sports dedicato alla Formula 1 subirà pesanti modifiche rispetto al passato della serie. La modalità principale permetterà di intraprendere la carriera di un giovane pilota che affronta per la prima volta il mondo del Circus. Dopo aver conquistato le necessarie licenze, bisognerà farsi strada di vittoria in vittoria, migliorando le proprie abilità e conquistandosi un posto nelle maggiori scuderie. La licenza ufficiale FIA coprirà le stagioni dal 1999 al 2002, fornendo quindi al giocatore 4 anni di tempo per ottenere il successo. Chiaramente sono poi annunciati miglioramenti in termini di I.A. e qualità grafica. L'uscita è prevista per maggio.

PSM



▲ Il nuovo gioco di Formula 1 prodotto da Electronic Arts proporrà una longevità apparentemente enorme.

IMMAGINI

LOTTATORI TRAVESTITI

Svelati i costumi alternativi dell'ormai imminente Soul Calibur II.

In attesa della recensione dell'ultimo picchiaduro Namco, che dovreste trovare già sul prossimo numero, lustratevi gli occhi con questo set d'immagini, che mostrano fra l'altro i nuovi costumi di Heihachi e Necrid.

PSM







▲ I costumi alternativi di Heihachi e Necrid non sono male, ma ci tocca ripetere che vorremmo tanto vedere la tenuta da sumo mostrata dal vecchio in *Tekken 4*.

AGGIORNAMENTI

DIMENSIONI PARALLELE

Metal Slug 3 arriva il 27 aprile.

Manca un mese circa all'uscita nei negozi giapponesi del terzo episodio di *Metal Slug*, la serie di platform/sparatutto 2D prodotta da SNK. Fra le caratteristiche di questo episodio segnaliamo i quattro personaggi selezionabili, la presenza di bivi nei livelli e una serie di extra da sbloccare sotto forma di immagini e altre sciccherie. L'ultima incarnazione giunta su console Sony (e, incredibilmente, sul mercato europeo) è *Metal Slug X* per PSone.

PSM









▲ *Metal Slug* è una serie storica che tutti gli appassionati di sparatutto e giochi di piattaforme dovrebbero conoscere e apprezzare. Viva le due dimensioni!

PRIMI DETTAGLI

GIORNALISMO D'ASSALTO

Capcom ci trasporta nel 1929. E non solo!

I creatori di *Resident Evil* hanno annunciato lo sviluppo di un nuovo gioco intitolato *Glass no Bara* (La rosa di vetro) che, perlomeno dalle prime immagini, sembra avere una veste grafica stupefacente. Si tratterà di un'avventura a sfondo investigativo, che ci metterà nei panni di un intraprendente giornalista dotato dell'abilità di viaggiare nel tempo. Il protagonista sarà modellato sulle fattezze dell'attore giapponese Masahiro Matsuoka e dovrà risolvere un delicato caso di omicidio.

PSM



◀▲ Lo stile grafico adottato da Capcom sembra proprio eccellente. Per certi versi ricorda un po' quello della serie *Shenmue* di Sega-AM2, vista su Dreamcast e Xbox.

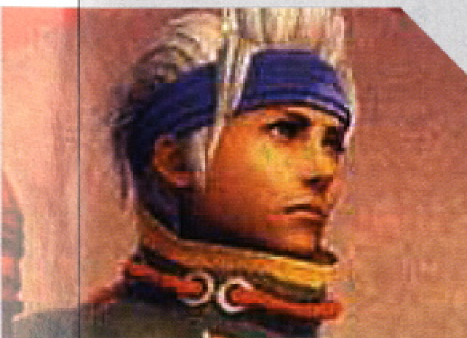
AGGIORNAMENTI

NUOVI PERSONAGGI PER FINAL FANTASY X-2

Ed eccoci all'appuntamento mensile col gioco Square.

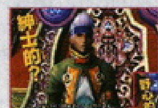
Ualone vi ha già mostrato su Ultima Pagina del mese scorso la scelta di donare a Yuna un'identità da popstar, che canterà grazie alla voce della idol nipponica Kumi Kouda. Questa volta però parleremo d'altro, grazie alle prime immagini di Gippl e Balalai, due nuovi personaggi del gioco entrambi amici di Nooj: il primo è un ventenne appartenente alla New organization, mentre il secondo ha diciotto anni ed è in forza alla Machina Faction. Sono stati anche svelati tre nuovi job, il Dark Gunner di Yuna, il Black Mage di Rikku e il Samurai di Paine, e la data di uscita americana: novembre.

PSM



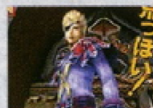


◀▲ La varietà di costumi sembra essere la caratteristica su cui Square punta maggiormente per rendere piacevole *Final Fantasy X-2*. Ma la giocabilità sarà all'altezza del design? E il design sarà all'altezza degli schizzinosi fan?











ARCADE

PISTOLE AL BAR

Da Sega e Namco in arrivo altri due sparatutto ottici.

Grandi innovazioni nei prossimi sparatutto da sala con pistola ottica, che probabilmente saranno presto convertiti su PlayStation 2. *Time Crisis 3* permetterà a due giocatori di collaborare, scegliendo fra tre personaggi diversi e gestendo 4 armi contemporaneamente. Nei momenti in cui ci si nasconde per ricaricare sfruttando il pedale, infatti, premendo il grilletto potremo selezionare l'arma fra la pistola, un mitragliatore, un fucile e delle granate. Solo la prima avrà comunque munizioni infinite. *Virtua Cop 3*, invece, vanterà il nuovo ES Attack System che, quando attivo, rallenterà l'azione per breve tempo in pieno stile Matrix (o *Max Payne*, fate voi). Sega ha inoltre annunciato che nel gioco saranno presenti personaggi tratti da *Shenmue*.

PSM





▲ *Virtua Cop* non ha mai ottenuto un enorme successo nelle sue versioni casalinghe, anche perché spesso convertito per piattaforme non all'altezza della sala giochi.

SHOWBIZ

Pettegolezzi, notizie e curiosità sui rapporti sempre più stretti fra videogiochi e mondo dello spettacolo.

Dragon Ball Z: Budokai ha raggiunto quota 1.92 milioni di copie vendute.

Activision ha finalmente diffuso qualche notizia sul GdR *X-Men Legends*. Previsto per fine anno, comprenderà 19 personaggi diversi del sottobosco mutante prelevati da un po' tutte le ere Marvel e racconterà la storia di Alison "Magma" Crestmere, una ragazza, forse non conosciutissima, che faceva parte dei Nuovi Mutanti. Parteciperanno comunque al gioco i vari Wolverine, Ciclope, Bestia, Uomo Ghiaccio, Forge, Nightcrawler, Tempesta e compagni. Secondo gli sviluppatori di Raven Software, già autori di *Soldier of Fortune*, *Hexen* e *Heretic* su PC, il modello ispiratore sarà *Baldur's Gate Dark Alliance*. Al lavoro sulla sceneggiatura sono fumettisti come Steven T. Seagle, Joe Kelly e Duncan Rouleau.

Il gioco ancora non è apparso su PlayStation 2, ma la casa di produzione Dimension ha già acquisito i diritti per girare un film basato sul survival horror *Backwater*.

EA e Fox Interactive sono al lavoro su *Aliens versus Predator: Extinction*, un gioco che permetterà di vestire i panni di una qualsiasi fra le due razze aliene cinematografiche e dei poveri umani coinvolti nello scontro interstellare. Al contrario di quanto accaduto in passato, la licenza non sarà sfruttata per un picchiaduro o uno sparatutto 3D: si dovrebbe trattare di uno strategico in tempo reale.

Dave Mirra ha citato in giudizio Acclaim perché, a suo dire, il gioco *BMX XXX* si è rivelato molto differente rispetto a quanto gli era stato prospettato al momento di mettersi d'accordo. Il suo collegamento a un titolo caratterizzato da tale cattivo gusto non è di suo gradimento.

Impact Pictures e il regista Paul Anderson hanno acquisito i diritti per realizzare un film basato sulla serie *Driver*, la cui uscita nelle sale è prevista per l'estate del 2004.

VOCI DI CORRIDOIO

Scoop clamorosi, ma da prendere con il beneficio del dubbio, dai nostri infiltrati sotto copertura.

Sono cominciate a spuntare come funghi voci sulla possibilità di un Arc the Lad Online e un Online Bomberman. Forse ne sapremo di più all'E3.

Alcuni rivenditori britannici hanno inserito nei loro listini Xenosaga, come se l'uscita della versione europea del GdR Namco (secondo loro prevista per marzo) fosse ormai certa. Conferme ufficiali da parte di Namco non ce ne sono, tant'è che all'indirizzo www.petitiononline.com/Xenosaga/petition.html prosegue la raccolta di firme per convincere il produttore a "regalarci" il gioco, magari con tanto di opzione per i 60hz.

Internet Movie Database, il sito americano specializzato in cinema, ma che non disdegna di trattare anche altri media, ha pubblicato la scheda dedicata al gioco Metal Gear Solid 3: The Patriots. Conferme ufficiali sul titolo non ce ne sono e d'altra parte va detto che non sempre le schede pubblicate sul sito sono controllate a dovere. In ogni caso al prossimo E3 dovremmo scoprire la verità; se nel frattempo volete curiosare, cliccate su www.imdb.com e fate una ricerca su Metal Gear.

Secondo il sito specializzato americano IGN, SCEA ha già dato il via alla lavorazione di Ratchet & Clank 2 e Jak and Daxter 2. Non c'è nulla di confermato, anche se i Naughty Dog, autori del primo Jak and Daxter, hanno dichiarato che pubblicheranno un sequel (chissà di cosa, eh?) entro l'anno.

Pare che Electronic Arts e Microsoft stiano separatamente valutando la possibilità di acquisire Sega, che negli ultimi tempi ha manifestato non pochi problemi economici.

Alcune indiscrezioni che sembrano essere generate dalla stessa Capcom danno per certa l'uscita europea di Chaos Legion entro l'inizio dell'autunno. Addirittura sarebbe confermata la presenza del selettore per i 60 hz.

DOMANDE & RISPOSTE

QUATTRO CHIACCHIERE CON CHRIS SORREL

Il creative director di Cambridge Studios messo sotto torchio.



Dopo mille ritardi, Sorrel e il suo team hanno finalmente completato lo sviluppo di *Primal*, premiato da PSM il mese scorso con un 8.0. Ma questa odissea creativa non è l'unico frutto del lavoro di Chris, che ha lavorato anche sui due *MediEvil* per PSone e sulla serie *James Pond* per computer e console a 16 bit.

Qual è stato il tuo primo videogioco?
Miner2049er. L'unico gioco cui ho dedicato circa sei mesi: lo conoscevo così bene da poterci giocare nel sonno.

Qual è stato il primo computer o la prima console che hai posseduto?
Un Atari 400, quello con l'adorabile tastiera a membrana.

Qual è stata la tua prima creazione per computer o console?
Uno sparatutto a scorrimento verticale per Commodore 64, scritto sfruttando uno di quei listati che si trovavano sulle riviste.

Ahahah, sì, ma cosa sono stati il tuo primo lavoro nell'industria e la tua prima creazione?
Da freelance ho realizzato (con Deluxe Paint!) la grafica per un picchiaduro basato sul serial tv Spitting Image. Ma il primo gioco di mia creazione, perlomeno il primo giunto nei negozi, è stato *James Pond*.

Qual è il tuo gioco preferito di sempre e perché?
Non mi piace fare questo tipo di scelte, ma posso dire che in tempi recenti il mio preferito è stato certamente *Ico*. Un'esperienza di gioco bellissima e unica, priva di tutte le classiche convenzioni.

Qual è l'ultimo gioco che hai giocato e cosa ne pensi?
Ratchet & Clank. Non sopporto Ratchet, ma ho amato Clank. Mi piacciono molto i giochi di piattaforme e trovo che questo sia molto ben realizzato, soprattutto tecnicamente e graficamente: è un esempio di come dovrebbero essere fatti i videogiochi sulle console moderne (mentre *Super Mario Sunshine* sembra quasi un titolo per Nintendo 64, anche se, innegabilmente, è stupendo da giocare).

Quante ore della settimana passi a giocare?
Ultimamente zero, purtroppo, ma quando ho più tempo libero quattro o cinque.

Qual è il primo gioco che cerchi in sala giochi?
Quei cabinati in cui devi prendere a martellate gli animaletti.

Quali sono il tuo libro, il tuo film e il tuo disco preferito di sempre?
Libro: Carter batte il diavolo di Glen David Gold. Disco: The Downward Spiral dei Nine Inch Nails. Film: una scelta dura, ma direi Essere John Malkovich, per la sua incredibile follia.

Quale sito Web visiti più spesso?
Nessuno in particolare, se non forse darkhorizons.com per gli orari dei programmi in TV. Oltre ovviamente ai classici siti di news e di videogiochi.

Su quale gioco realizzato da altri avresti voluto lavorare?
Super Mario 64 (Nintendo 64). Per vedere come lavorano a Nintendo e da dove Miyamoto estrae la sua magia.

Qual è il tuo gioco preferito fra quelli su cui hai lavorato?
Probabilmente *James Pond 2 – Codename: Robocod*. Sono stati nove mesi divertentissimi in cui lavoravamo con una mentalità da piccoli sviluppatori, senza quasi avere speranze di successo. Il risultato è stato grandioso ed è bellissimo che ancora oggi molti lo ricordino con affetto. *MediEvil*, comunque, viene subito dopo.

A che punto sei col tuo progetto attuale?
Per fortuna abbiamo raggiunto la luce in fondo al tunnel (speriamo non sia un treno in arrivo): *Primal* sta per uscire nei negozi.

Quale sua caratteristica impressionerà di più i giocatori?
Se devo sceglierne una, direi la personalità. Ci siamo impegnati tantissimo per cercare di dare vita ai personaggi, regalando loro personalità, carisma e una grande profondità, tentando di infondere al gioco una sua identità precisa. *Primal* è il lavoro di un team molto talentuoso, che ha lavorato duro, prendendosi anche qualche rischio creativo: si tratta di un mix molto interessante, a mio parere.

Quale innovazione vorresti vedere nel mondo dei videogiochi?
Un impianto di home cinema in stile IMAX per tutte le case. Vorrei poter rendere i mondi di gioco molto più coinvolgenti e realistici e non penso che i limiti imposti da uno schermo televisivo lo permettano.

Cosa ti infastidisce maggiormente dell'industria?
L'esistenza di prodotti come *BMX XXX*. La nostra industria è già abbastanza sessista di suo, senza che ci sia bisogno di pubblicare spazzatura simile.

Cosa ti piace di più del lavorare nell'industria dei videogiochi?
E' un lavoro creativo e allo stesso tempo una continua sfida di tecnica; anche il fatto che sia in costante mutamento ed evoluzione non mi dispiace.

Tra i tuoi colleghi, di chi ammiri maggiormente il lavoro?
Probabilmente i Naughty Dog: il loro lavoro è sempre stupefacente sotto il profilo tecnico e investono una grandissima quantità di tempo e sforzi nella creazione di un unico gioco per volta.

Quale piattaforma del futuro ti attira di più?
Ovviamente PlayStation 3.

Cosa ne pensi dei videogiochi su telefono cellulare, di cui parliamo a pagina 105?
Potrebbe essere divertente, ma dovranno creare schermi decenti e interfacce comode da usare. Penso rimarrà comunque un passatempo veloce: difficilmente potranno mai soppiantare le piattaforme da gioco classiche in tempi brevi.

PSM

GOSSIP

CHIACCHIERE, PETTEGOLEZZI, INDISCREZIONI E TUTTO QUANTO FA PORTINERIA NEL MONDO PLAYSTATION 2

FATTI & SITUAZIONI

KONAMI CAMBIA LOGO

Scompaiono le ondine colorate.

In occasione del trentesimo anniversario dalla fondazione, il 19 marzo, Konami ha deciso di cambiare logo, abbandonando il marchio cui più o meno tutti leghiamo grandi ricordi videoludici. Si passerà a due loghi diversi, uno per la sezione marketing, che verrà utilizzato nelle pubblicità e nel materiale promozionale, e uno da apporre sui prodotti. PSM







SPECIAL EDITION

UN ARCOBALENO DI PS2

Altre colorazioni speciali per il monolito.

Per celebrare i 50 milioni di console vendute in tutto il mondo, sarà prodotta una nuova serie di PlayStation 2 a tiratura limitata che verranno vendute in Giappone a partire dal 20 febbraio. Le tre nuove colorazioni saranno silver (argento), sakura (ciliegia) e aqua (ehm...) e il prezzo sarà di 25000 Yen (200 Euro circa). Saranno disponibili anche i corrispondenti vertical stand, al costo di 1500 Yen (12 Euro circa). PSM



WORLD WIDE WEB

SQUARE VS THE WORLD

Rivolta popolare contro il produttore.

Squaresoft (anche se ormai bisognerebbe cominciare a parlare di Square Enix) è ormai l'unico produttore di grande peso che ancora realizza pessime conversioni per il mercato PAL. Nel tentativo di farsi sentire, i fan europei hanno organizzato una petizione online, che ha anche lo scopo di promuovere la distribuzione in europa di tutti i titoli Square e non solo di quelli collegati al best seller *Final Fantasy*. Potete trovare la petizione all'indirizzo www.petitiononline.com/sq2002eu. PSM

L'OPINIONE DI UN ESPERTO

LA PRIMAVERA DEI PICCHIADURO VISSUTA DA UALONE.

Rieccoci a parlare di mazzate, cari animaletti. Era da un po' che non lo facevamo e, in effetti, il mondo dei picchiaduro non si è mosso più di tanto negli ultimi mesi. Ma, con il prepotente avvento del nuovo Mortal Kombat, *le cose si sono scosse di brutto. A proposito, ho trovato il tempo di giocarci con calma e devo ammettere che la mia iniziale perplessità sull'8.5 assegnatogli da giopep il mese scorso è completamente svanita: il gioco è una figata. Sotto la sua estetica yankee, che, sorry Sonia, non rientra troppo nei miei gusti in fatto di picchiaduro, il titolo Midway nasconde talmente tanto trash, tanta violenza e tanto sangue che è impossibile resistergli. E poi mi sono ritrovato a rivivere momenti splendidi del mio passato da videogiocatore: la magia di mettere il gioco in pausa un attimo prima della Fatality per leggere su* PSM *la combinazione di tasti esatta e riprodurla sul Dual Shock 2 (vi avevamo proposto le Fatality già il mese scorso, ma a partire da pagina 80 le ritrovate tutte, insieme alla marea di altri segreti che il gioco nasconde). È primavera, dunque, e le arene sono pronte per ospitare combattimenti di tutti i tipi. Prima dell'arrivo di* Virtua Fighter 4 Evolution *e* Soul Calibur II *(che vi abbiamo mostrato in anteprima il mese scorso e che recensiremo sul prossimo numero), a riaprire le danze dopo l'antipasto al sangue di* Deadly Alliance *è l'eccellente* Guilty Gear X2. *Il picchiaduro di Art System Work (di cui trovate la nostra recensione a pagina 36) ha anche un altro merito: quello di rendere giustizia alle mazzate bidimensionali, proponendosi come il miglior prodotto del genere su* PlayStation 2. *Sì, anche meglio dei titoli Capcom, che è sempre stata la regina dei picchiaduro 2D. Insomma, ragazzi, non so voi, ma io sono felicemente ubriaco di mazzate. Al punto che in queste righe volevo parlarvi di alcune mie idee folli sul futuro dei picchiaduro, ma mi sono perso nella goduria del presente. Meglio così, tanto ci rivedremo il mese prossimo in questo stesso spazio, per celebrare l'uscita dei due colossi di Namco e Sega.*





JAPAN PRESS

CHIBI, IL NOSTRO CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE, CI INFORMA DELLE NOVITA' IN ARRIVO DALL'ORIENTE



Bentrovati fedeli lettori del Japan Press! Un altro mese pieno di stranezze nipponiche questo, ma anche di titoli di grande spessore, come il nuovo capitolo della serie Arc the Lad, ormai giunta al quarto episodio. D3 Publisher, intanto, continua a produrre i suoi giochi economici e pieni di ragazze, un'accoppiata che deve aver fatto davvero colpo sui numerosi acquirenti (maschili) dei suoi titoli sportivi a poco prezzo. Questo mese occhi puntati sul campo da baseball, dove si scontrano due dei più grandi colossi nipponici in ambito videoludico: Konami e Namco! La prima schiera The Baseball 2003, mentre la seconda Nechu Professional Baseball 2003! Siamo certi che il risultato verrà deciso solo all'ultimo inning! She, the Ultimate Weapon, è invece il gioco del mese dedicato a una serie di anime di successo. Protagonista una dolce ragazza, apparentemente inoffensiva ma in realtà dotata di un elevatissimo potenziale distruttivo. Mentre Gust continua a instradarci nella nobile arte dell'alchimia col suo Atelier 5, Konami si dà allo sport più ecologico del mondo con Cutbi Golf, che si candida come la più scanzonata interpretazione golfistica mai vista su qualsiasi computer o console. Avevate nostalgia di Dance Dance Revolution? Beh, Aerobics Revolution vi farà tirar fuori dagli armadietti quei tappetini impolverati che non usate ormai da tempo, per farvi fare un po' di attività fisica fra una pantofolistica sessione a Final Fantasy X-2 e l'altra. Insomma, anche per questo mese è tutto! Ci si rivede fra poco meno di trenta giorni, in edicola, sempre su queste pagine! Sayonara!

ARC THE LAD: TWILIGHT OF SPIRITS

Casa **SONY** | *Formato* **PLAYSTATION 2** INFO

Ormai è prossima l'uscita nel nuovo GdR Sony per PS2 intitolato *Arc the Lad: Twilight of Spirits*, previsto per il 20 marzo in Giappone al prezzo di 5800 yen. Nel gioco saranno presenti due personaggi principali: il primo è Kharg, proveniente dal mondo degli umani, l'altro Darc, membro del regno dei demoni.

Sembra che Kharg e Darc siano in effetti fratelli, nati 20 anni prima dall'unione proibita fra la Principessa Nefia e l'eroe demoniaco Windolph. Questa relazione venne scoperta da entrambe le razze. Durante la fuga Nefia cadde da una scogliera insieme a Khard e da allora i due fratelli furono separati per sempre, ignari l'uno dell'esistenza dell'altra. Nel gioco sono presenti ben 4 sistemi di combattimento. Tramite il cosiddetto Attachment System sarà possibile collegare alle armi alcuni accessori al fine di incrementarne il potere o aggiungere effetti speciali ai vostri attacchi. La Tension Gauge, invece, è una barra che sale ogni qual volta si viene colpiti: al salire della suddetta barra aumenterà anche la possibilità che gli altri membri del party vengano in aiuto del malcapitato. Inoltre, quando due o più personaggi si trovano in un certo raggio, se uno di loro decide di attaccare il nemico, gli altri lo aiuteranno con degli attacchi di supporto. Comunque, un personaggio non potrà eseguire un attacco di supporto se il suo valore di amicizia risulterà troppo basso. Durante le battaglie si potranno anche attaccare degli oggetti posizionati nell'area, come per esempio scrigni con tesori. In questo modo sarà anche possibile far esplodere dei barili di olio per colpire più nemici contemporaneamente. Infine, in questo capitolo faranno ritorno tutte le magie classiche della serie *Arc the Lad*, come Total Healing, Air Blast, Diamond Dust e tante altre.

PSM



▲▼ Di recente è uscita in America la *Arc the Lad Collection* per PSone, che racchiude i primi 3 episodi della saga. Peccato che in Europa non arriverà mai.





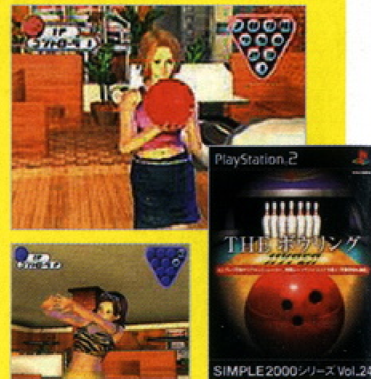


SIMPLE 2000 SERIES VOL. 24
THE BOWLING HYPER

Casa **D3 PUBLISHER** | *Formato* **PLAYSTATION 2** INFO

D3 Publisher ha annunciato l'uscita di un nuovo gioco della serie *Simple 2000.* Il gioco è intitolato *The Bowling Hyper*, è il ventiquattresimo titolo della collana, e sarà disponibile a partire dal 27 marzo. Si tratta di una simulazione di bowling alla quale potranno prendere parte fino a 4 giocatori. In *Bowling Hyper* sono presenti 3 modalità: Excite, Standard e Personalizzata. Nell'Excite potrete gareggiare in scenari di fantasia; la modalità Standard, invece, vi darà la possibilità di giocare una partita di bowling più simulativa, mentre quella Personalizzata vi consentirà di variare moltissimi parametri. Nel gioco sono presenti 6 personaggi diversi e, com'è ormai consuetudine per la serie, non mancano all'appello delle fanciulle decisamente procaci. *Dead or Alive* deve aver insegnato molte cose ai programmatori di *D3*...

PSM



"Nel nuovo capitolo della serie *Arc The Lad* ci sarà spazio per amori proibiti e guerre tra razze".

SHE, THE ULTIMATE WEAPON

Casa KONAMI | *Formato* PLAYSTATION 2 INFO

Konami ha annunciato l'uscita di un nuovo gioco di avventura anime per PlayStation 2, intitolato *She, the Ultimate Weapon*. Il gioco è basato su un anime realmente esistente in Giappone, chiamato *Saishuu-Heiki Kanojo*. La serie animata è ambientata in Giappone, durante una guerra fra due potenze. Non si riesce a capire bene con chi sia in guerra il Giappone, ma la guerra è indubbiamente il filo conduttore della storia. L'anime viene visto dagli occhi del protagonista maschile, Shuuji Kitsune, e anche nel gioco saremo noi a impersonare il "ragazzo" di Chise (questo il nome della "she" del titolo). Questa ragazza, apparentemente carina e inoffensiva, rivelerà ben presto la sua vera essenza di "arma definitiva", ovvero un'arma capace di distruggere intere città con la sola forza del pensiero, e starà a noi decidere come reagire alle numerose e controverse situazioni che questo stato di cose ci porterà a dover affrontare. L'anime è davvero interessante e fa vivere allo spettatore molteplici emozioni nello spazio di pochi minuti: potremo ritrovarci a sghignazzare a crepapelle in un momento per poi piangere a dirotto due minuti dopo. Merito di una regia assolutamente geniale e innovativa. Nel gioco, comunque, la storia è caratterizzata da un notevole numero di diramazioni possibili, che portano a diversi finali e sono inoltre presenti numerosi filmati in stile anime inediti. Questo intrigante titolo uscirà in Giappone per il 29 maggio al consueto prezzo di 6800 yen. Sempre lo stesso giorno verrà commercializzata anche un'edizione limitata di *She*, contenente un'action figure della protagonista del gioco. Per averla, però bisognerà sborsare la bellezza di 9800 yen.

PSM








▲ Una ragazza carina e gentile o un'arma capace di ridurre in cenere intere nazioni? Ai posteri l'ardua sentenza.

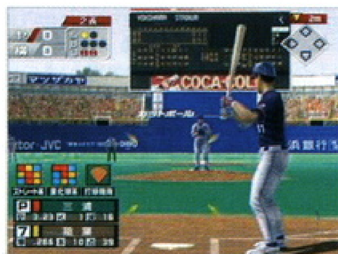
NECHU PROFESSIONAL BASEBALL 2003

Casa NAMCO | *Formato* PLAYSTATION 2 INFO

Namco ha annunciato l'uscita di un nuovo gioco di baseball per PS2 intitolato *Nechu Professional Baseball 2003*. L'uscita di questa ennesima simulazione di baseball è prevista in Giappone per il 3 aprile. Il prezzo? I soliti 6800 yen. Lo stile grafico della serie si spinge verso un realismo sempre più estremo, grazie all'adozione di tecniche di motion capture sofisticatissime per le animazioni degli atleti. Presente nel gioco anche un'inedita modalità chiamata Pennant, piuttosto simile alla Master League di *Pro Evolution Soccer 2*, nella quale potrete comprare e vendere giocatori oltre che rinforzare le loro abilità. In *Nechu Professional Baseball 2003* sono presenti 40 team della J.League e 480 giocatori professionisti.

PSM





▲ Namco prova a far breccia nel cuore degli appassionati del diamante con la gentile pulzella che abbiamo già avuto modo di ammirare in *Moto GP 2*.

SENZA IMMAGINI

Konami ha annunciato la prossima uscita estiva su PlayStation 2 di una Special Edition per Silent Hill 3.

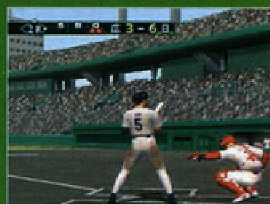
THE BASEBALL 2003

INFO *Casa* KONAMI | *Formato* PLAYSTATION 2

Konami ha annunciato la prossima uscita della nuova edizione della serie *The Baseball*. Il gioco è stato sviluppato in collaborazione da Konami e da Nippon TV, cosa che dovrebbe riuscire a infondergli un notevole feel televisivo. Il gioco vanta un ricchissimo commento audio in tempo reale (con tanto di interventi dalle panchine) e animazioni ultrarealistiche grazie all'impiego del motion capture. Nel gioco sono presenti 12 squadre e 528 giocatori reali. *The Baseball 2003* uscirà in Giappone il 20 Marzo, al prezzo di 6800 yen. Insomma, grande lotta sul diamante questo mese è fra Namco e Konami! Dal punto di vista grafico i due titoli sembrano equivalersi... Di certo la differenza la faranno le opzioni, le statistiche e, ultima ma non meno importante, la giocabilità. Chi riuscirà a spuntarla? La risposta la avremo soltanto dalle classifiche di vendita dei prossimi mesi.

PSM

▶ I maestri dei giochi di calcio si cimentano col baseball. Ci spiace per la signorina di casa Namco, ma noi puntiamo su *The Baseball 2003*!

KAIDO BATTLE

Casa **KONAMI** | Formato **PLAYSTATION 2** INFO

Dopo il successo di *Gran Turismo 3 A-spec* quasi tutte le case nipponiche hanno voluto immettere sul mercato un prodotto almeno vagamente analogo. Con molto ritardo sulla tabella di marcia, ecco giungere sulla scena anche Konami, supportata in questa sua ultima fatica dal team di sviluppo Genki. Questo nuovo gioco di guida della casa di *Winning Eleven* è chiamato *Kaido Battle* e la sua uscita è prevista per il 27 febbraio al prezzo di 6800 yen. In *Kaido Battle* saranno presenti più di 100 modelli di vetture differenti e i percorsi riprodurranno in maniera certosina le strade statali più famose dell'intera rete stradale nipponica. Da segnalare anche alcune chicche come la possibilità di correre in diverse ore della giornata e in diverse stagioni e la presenza di condizioni meteorologiche variabili dinamicamente in tempo reale. Dal punto di vista grafico il gioco ricorda molto *Initial D* sviluppato da Sega Rosso, uno dei più interessanti titoli di guida arcade usciti negli ultimi tempi. Dobbiamo proprio dire che Genki ha avuto occhio nella scelta dei titoli da imitare.

PSM









▲ Sembra che Genki sia riuscita a trovare un buon bilanciamento fra arcade e simulazione. Per un giudizio finale, comunque, aspettiamo la prova su strada.

BLACK MATRIX 00

Casa **NEC INTERCHANNEL** | Formato **PSONE** INFO





▲ *Final Fantasy Tactics* resterà per sempre nei nostri cuori e dopo la delusione di *Hoshigami* è ora di rifarsi con questo promettente *Black Matrix 00*.

Finalmente sbarca anche su PSone uno dei marchi più blasonati della strategia a turni sulle macchine Sega. Dovete infatti sapere che *Black Matrix* è stato un enorme successo per Saturn e Dreamcast, ma sfortunatamente non era ancora approdato su una console di casa Sony. Persino il Game Boy Advance era stato graziato da una conversione intitolata *Black Matrix Zero*, e questo episodio per PSone è proprio la trasposizione della versione GBA, naturalmente migliorata sotto quasi ogni aspetto. La trama verte intorno al conflitto fra Angeli Bianchi, Angeli Oscuri e umani. In questo gioco impersonerete un normale essere umano, a cui un giorno un angelo con tre ali ha portato via la ragazza con la quale stava da anni. Dopo questo evento, un uomo misterioso ha deciso di impiantarvi sulla schiena un paio d'ali che hanno curato tutte le ferite che l'angelo dalle tre ali vi aveva inferto durante il rapimento, ma che hanno anche avuto lo spiacevole effetto collaterale di farvi perdere completamente la memoria. L'unica cosa che non avete dimenticato è il fatto di dover salvare la vostra amica. Dal punto di vista della giocabilità *Black Matrix 00* non è poi troppo dissimile da *Final Fantasy Tactics*, gioco di cui riprende anche la visuale.

PSM

SENZA IMMAGINI

Entro la fine di marzo terminerà l'accordo fra Squaresoft ed Electronic Arts per la distribuzione dei loro titoli in Giappone e negli Stati Uniti. Si tratta dell'ovvia conseguenza degli accordi fra Square ed Enix di cui vi abbiamo parlato negli scorsi mesi.

AEROBICS REVOLUTION

Casa **KONAMI** | Formato **PLAYSTATION 2** INFO

Dopo anni di grandi successi sembra che le vendite degli ultimi capitoli di *Dance Dance Revolution* abbiano subito una notevole flessione. Parte della colpa è da imputarsi al passaggio della serie da PSone a PS2, con conseguente diminuzione della base di utenza teorica, ma è fuori di dubbio che anche la struttura di gioco comincia a sentire il peso degli anni. In un estremo tentativo di rinverdire la propria periferica danzereccia per eccellenza (volgarmente definita "tappetino") Konami ha pensato bene di produrre questo gioco intitolato *Aerobics Revolution*. In questo nuovo prodotto dovrete fare esercizi di ginnastica anziché ballare, e sarà presente anche un'opzione che vi permetterà di sapere quante calorie avete bruciato durante i vostri esercizi, con tanto di schede settimanali di controllo degli allenamenti. L'uscita del gioco è prevista per il 13 marzo 2003, solo per PlayStation 2.

PSM



▲ "Uno, due e tre e quattro. Uno, due e tre e quattro... Forza con quelle gambe, mollaccioni!"

I PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

[al momento di andare in stampa]

NEW	1	DEVIL MAY CRY 2	Capcom	PS2	AZI
NEW	2	EXCITING PRO WRESTLING 4	Yuke's	PS2	SPO
NEW	3	TAIKOU NO TETSUJIN	Namco	PS2	MUS
NEW	4	NOBUNAGA'S AMBITION SOUTENROKU	Koei	PS2	STR
NEW	5	MAKAI SENKI DISGAIA	Nippon Ichi	PS2	TAV
NEW	6	007: NIGHTFIRE	EA Square	PS2	AZI
GIU	7	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION	Konami	PS2	SPO
NEW	8	OPERATOR'S SIDE	Sony	PS2	AVV
NEW	9	ARMORED CORE 3 SILENT LINE	From Software	PS2	AZI
GIU	10	RACHET & CLANK	Sony	PS2	AZI

Dante domina la classifica di questo mese, ma i nerboruti omaccioni di Exciting Pro Wrestling 4 lo tallonano a distanza ravvicinata. Taiko no Tetsujin si conferma il gioco musicale del momento, mentre Winning Eleven 6 Final Evolution continua a restare in classifica, segno evidente dell'eccelsa qualità del titolo calcistico di casa Konami. Le buone vendite di Operator's Side confermano la bontà del sistema di riconoscimento vocale made in Sony. Tutto questo mentre Ratchet & Clank sembra condannato a uscire dalla classifica. Beh, meglio così! Ganbare Nippon!

ATELIER 5: THE ALCHEMIST OF GRAMNAT 2

INFO Casa GUST | Formato PLAYSTATION 2



Gust ha annunciato di aver iniziato lo sviluppo di *Atelier 5: The Alchemist of Gramnat 2* per PlayStation 2. Si tratta del quinto capitolo di una lunga serie. Stavolta il personaggio principale è una quindicenne chiamata Viola Platane che abita nel Villaggio di Karotte. La ragazza ha deciso di imparare l'alchimia grazie ai numerosi alchimisti che giungono nel suo villaggio. Viola sarà così in grado di produrre vari materiali, come medicine, cibo e altri oggetti di prima necessità grazie all'ausilio dell'alchimia. Dal punto di vista grafico, *Atelier* 5 sarà il titolo più raffinato della serie, pur non discostandosi troppo dal quarto capitolo. Una cosa certa è che le dimensioni del mondo di gioco sono state quasi raddoppiate! Gust ha aggiunto un gran numero di dungeon, ma ogni pretesto è buono per incrementare la longevità. L'uscita di questo atteso gioco di ruolo è prevista per l'estate del 2003, ovviamente solo in Giappone.

PSM







▲▶ Diventiamo tutti alchimisti insieme alla simpatica Viola Platane!

GREGORY HORROR SHOW

Casa CAPCOM | Formato PLAYSTATION 2 INFO

Un nome apparentemente americano per un titolo invece prettamente nipponico! Dovete sapere che *Gregory Horror Show* è il nome di un manga giapponese, e che Capcom ha deciso di produrre un gioco ispirato proprio a quel fumetto, chiamandolo, con una mossa di marketing superbamente originale, *Gregory Horror Show*. In questo gioco vestirete i panni di un ragazzino (chiamato per l'appunto Horror... Scherzo! NdChibi) intento a fuggire da un hotel infestato dai fantasmi. Durante le vostre peripezie sarete costretti a recuperare delle anime per aprire passaggi segreti che vi consentiranno di accedere ad altre parti dell'albergo. Sarà inoltre possibile effettuare azioni molto sfiziose, come per esempio guardare dal buco della serratura per sapere cosa vi attende in una determinata stanza (cosa già vista in *Prisoner of War* di Codemasters). *Gregory Horror Show* è ancora in fase embrionale e sembra che l'uscita del gioco non avverrà prima del 2004. L'aspetto grafico minimalista di questo peculiare gioco potrebbe essere un'arma a doppio taglio: riusciranno gli appassionati di *Silent Hill* a immedesimarsi in un ragazzino con la testa quadrata? Chissà.

PSM





▲▼ Un gioco originale sia nell'aspetto che nella sostanza! Peccato che si debba attendere ancora qualche mese prima di poterlo vedere in azione.





SHIBAIMICHI

INFO Casa SONY | Formato PLAYSTATION 2





Dopo *Operator's Side* e *Deka Voice*, Sony ha lanciato sul mercato il terzo gioco che fa uso del suo algoritmo proprietario di riconoscimento vocale, chiamato *Shibaimichi* (ve l'abbiamo preannunciato nell'Ultima Ora del numero scorso). In questo gioco vestirete i panni di un doppiatore, e sarà vostro compito leggere i dialoghi delle varie scene con la giusta intonazione e intensità. La vostra recitazione verrà valutata in base a tre elementi: precisione, volume e sentimento. Alla fine riceverete uno di questi tre voti: Buono, Così così o Scadente. Le situazioni da doppiare sono davvero esilaranti. In "Confessione" dovrete dar voce ai sentimenti d'amore di un giovane ragazzo per una sua coetanea. In caso di successo la dolce pulzella si metterà con voi, in caso contrario, invece, vi beccherete un bel ceffone in faccia. In "Romeo e Giulietta", invece, dovrete doppiare Romeo, superare svariati pericoli ed entrare nel castello per incontrare Giulietta. Le altre scene includono una lotta verbale in cucina fra moglie e suocera e anche un'arringa in tribunale da parte di un avvocato decisamente infervorato. Insomma, con *Shibaimichi* tutti i doppiatori in erba si divertiranno davvero un mondo, a patto, naturalmente, di saper leggere almeno l'hiragana. *Shibaimichi* è disponibile dallo scorso 13 febbraio al prezzo di 5800 yen.

PSM



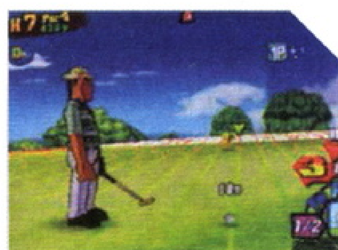
▲ Fare il doppiatore è stato sempre il vostro sogno nel cassetto? Allora non cercate oltre: *Shibaimichi* è il gioco che fa per voi!

CUTBI GOLF

Casa KONAMI | Formato PLAYSTATION 2 INFO

Dopo il successo della serie *Minna no Golf* era naturale che anche altre case decidessero di buttarsi a capofitto nella realizzazione di giochi di golf dall'aspetto cartoonoso, e stavolta è addirittura la Konami a cimentarsi con il genere. La peculiarità di *Cutbi Golf* è indubbiamente il suo aspetto grafico, realizzato con un pregevole cel-shading. Rispetto a *Minna no Golf 3*, comunque, *Cutbi Golf* va addirittura oltre, spingendo ancora di più sul pedale dell'umorismo. Gli scenari di gioco sono assolutamente fuori di testa! Si va da un vulcano in eruzione a una palude piena di rane! Inoltre una volta scesi in campo potrebbero verificarsi eventi completamente inattesi, come dei falchi che vi rubano la pallina o un toro alla carica nel bel mezzo di un fairway e così via. Questa scelta di enfatizzare i lati più assurdi di uno degli sport più nobili del mondo potrebbe rivelarsi davvero la carta vincente di *Cutbi Golf*. Ormai, infatti, la serie *Tiger Woods* di Electronic Arts è riuscita a far breccia anche nel cuore dei giocatori nipponici, e scontrarsi sul campo del realismo non sarebbe stata una scelta molto azzeccata per Konami. Sinceramente, non vediamo davvero l'ora di essere travolti da un toro impazzito mentre cerchiamo di trovare la concentrazione necessaria per imbucare quel putt da 10 metri. L'uscita di *Cutbi Golf* è prevista per marzo al prezzo di 6800 yen.

PSM





▲▼ ***Cutbi Golf*, ovvero il primo gioco di golf in cel-shading. Speriamo che la casa di *Dance Dance Revolution* riesca a superare il già splendido *Minna no Golf 3*!**

ULTIME USCITE PER PSONE E PS2

6 MARZO

TITOLO	CASA	CONSOLE	GENERE
Sister Princess 2	Media Works	PS2	Avventura

13 MARZO

TITOLO	CASA	CONSOLE	GENERE
Angelic Concert	Success	PSone	Avventura
Final Fantasy X-2	Square	PS2	GdR

27 MARZO

TITOLO	CASA	CONSOLE	GENERE
Memory of Duet 1º & 2º Stories	Kid	PS2	Avventura
Soul Calibur 2	Namco	PS2	Azione
The 2ª Super Robot Taisen Alpha	Banpresto	PS2	Strategia
Angelique Table Games	Koei	PSone	Tavolo

TESORI NIPPONICI

THE GAME PARADISE 2

INFO Casa JALECO | Formato PSONE

Di sparatutto ne abbiamo visti a centinaia tutti, ma se ce n'è uno che in tanti anni di onorata produzione per PSone è riuscito davvero a colpirci, beh, è il demenziale *The Game Paradise 2* di Jaleco. *Game Paradise 2*, in fondo, non è altro che uno sparatutto a "volo d'uccello" nel quale il giocatore deve vedersela con nemici al limite dell'assurdo. I cinque scenari di gioco, infatti, rappresentano parodie di classici generi videoludici. Si spazia dalle simulazioni di mech ai giochi di corse, e non sarà raro quindi trovarsi a distruggere delle macchinine che sfrecciano lungo un circuito, a bordo di un maiale volante. Strutturalmente il gioco non si discosta molto da altri titoli classici per PlayStation, quali, per esempio, *Raystorm*, ma riesce a compensare la scarsa originalità dello schema di gioco con la sua grafica totalmente fuori di testa e con le assurde voci fuori campo, incredibilmente divertenti. Quanto detto sinora vale ovviamente per il gioco in singolo: il gioco in due, al contrario, è assolutamente originale! Il secondo giocatore, infatti, può aiutare il primo tramite l'ausilio di una pistola, come la GunCon di Namco, preoccupandosi di colpire i nemici mentre l'altro ne evita i colpi. Insomma, si tratta di un titolo assolutamente imperdibile per tutti gli appassionati di stranezze giapponesi, e sappiamo che fra i lettori del Japan Press ce ne sono davvero tanti!

PSM





▲ ***Game Paradise 2* è uno degli sparatutto più geniali di tutti i tempi! Se riuscite a trovarlo usato in qualche negozietto vi consigliamo di arraffarlo istantaneamente!**

SENZA IMMAGINI

Sega ha annunciato che la sua simulazione calcistica per PS2, Let's Make a J.League Pro Soccer Club 3 sarà dotata di supporto per la rete. Ciò consentirà agli utenti di scaricare nuovi dati da Internet e interagire con altri utenti online. L'uscita del gioco è prevista in Giappone per maggio.

PRIDE
FIGHTING CHAMPIONSHIPS





TAE KWON DO vs KARATE vs JUDO vs KICK BOXING vs JUI JI

"HO SENTITO SCRICCHIOLARGLI TUTTE LE OSSA,
E' STATO DAVVERO UN CAMPIONE".

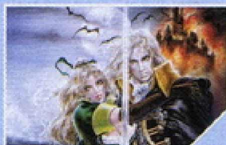
CHECKPOINT

TUTTE LE DATE RELATIVE ALLE USCITE DEI GIOCHI, E ALTRO ANCORA, LE TROVATE ELENCATE IN QUESTE PAGINE

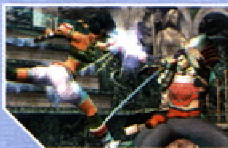
I PIÙ ATTESI DA PSM



1. FINAL FANTASY X-2
Ualone, Yuna e le sue stramaledette canzoni hanno veramente rotto la guglia, l'anima e tutto il resto. E il pensiero che presto ci giocherà in redazione rischia di generare un ammutinamento.



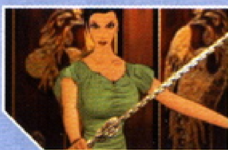
2. CASTLEVANIA
Salti di gioia hanno accolto l'annuncio: ora è finalmente certo il futuro arrivo della splendida serie Konami su PlayStation 2. E chi ce la fa ad aspettare fino all'E³ per saperne di più?



3. SOUL CALIBUR II
Dovremo attendere fine marzo per metterci le mani sopra, ma a quel punto finalmente potremo iniziare a menare fendenti in giro per la redazione. La recensione sul prossimo numero.



4. CHAOS LEGION
"Oh, ma che è 'sta roba?" "È un nuovo Gioco di Ruolo Capcom" "Sembra Devil May Cry *con le statistiche" "Beh, speriamo sia meglio di* Devil May Cry 2*!" Già, speriamo...*

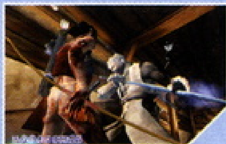


5. FEAR EFFECT: INFERNO
E tutti in coro gridiamolo, per Giove: "ALLELUIAH!!!". Caspita, dopo l'annuncio allo scorso E³ ci hanno messo quasi un anno a farci vedere qualche bella immagine di gioco!

I PIÙ GIOCATI DA PSM



1. WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION
Ualone ha deciso che era giunto il momento di imparare a giocare. Il risultato sono centinaia di partite consecutive e una crisi di nervi per il grande capo Gorman che non ci vede fare altro.



2. TENCHU: WRATH OF HEAVEN
La colonna sonora di questo gioco, un curioso miscuglio di armonie medieval-giapponesi e vibranti suoni disco, è velocemente diventata una hit in redazione.



3. SPACE CHANNEL 5 PART 2
Le sinuose forme di Ulala hanno nuovamente stregato Ualone, che ha passato pomeriggi interi (la mattina perdeva a Winning Eleven 6 Final Evolution*) gridando "Chu!".*



4. DEF JAM VENDETTA
La prima volta che il gioco è stato inserito in una PlayStation 2 redazionale si è formato subito il capannello di gente che si esaltava a ogni mazzata. In seguito è stato il delirio.



5. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Torna il premio "Asociale del mese", ovviamente per giopep, che ha ripreso a massacrare zombie grazie al fichissimo sistema di controllo di questo episodio, purtroppo scomparso nei successivi.

USCITE IN ITALIA

PS2

MARZO *(ULTIME USCITE)*

TITOLO	GENERE	DISTRIBUTORE
Ape Escape 2	Piattaforme	SCEE
Ben Hur	Azione	Leader
Chessmaster 9000	Scacchi	Ubi Soft
Def Jam Vendetta	Picchiaduro	EA
Devil May Cry 2	Azione	EA
Downtown Run	Azione	N.D.
ISS3	Sport	Halifax
Jesse James Gunfighter 2	Azione	Ubi Soft
Lamborghini	Guida	Leader
Metal Gear Solid 2 Substance	Avventura	Halifax
NBA 2K3	Sport	Infogrames
NBA Street Vol. 2	Sport	EA
NFL 2K3	Sport	Infogrames
NHL 2K3	Sport	Infogrames
Syberia	Avventura	Leader
Tom Clancy's Splinter Cell	Avventura	Ubi Soft

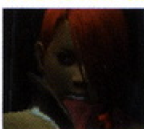
APRILE

TITOLO	GENERE	DISTRIBUTORE
MotoGP 3	Guida	SCEE
Racing Simulation 3	Guida	Ubi Soft
Tennis Master Series 2003	Sport	Leader
War of the Monsters	Picchiaduro	SCEE

I PIÙ ATTESI DAL PUBBLICO

Lettere, forum pubblici, newsgroup, tutto fa brodo quando si tratta di stilare la classifica dei "Most Wanted".

1. DEVIL MAY CRY 2



Ok, dopo lo Scoop! del mese scorso ci siete rimasti un po' male, ma continuate ad aspettare di impadronirvi del gioco, forse per toccare con mano. Giusto.

2. FINAL FANTASY X-2
Ovviamente i giochi più contestati del momento sono anche i più attesi: poteva mancare forse il podio la prossima avventura di Yuna?

3. MOTOGP 3
A pagina 51 trovate la prova su strada di questo attesissimo gioco di guida Namco, redatta da un sempre più tamarro alegalli.

4. FINAL FANTASY XI
Qua a fianco Sonia vi parla di *EQOA*, ma nessuno si dimentica che è in arrivo un altro grande GdR dedicato all'Online.

5. METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE
Capolavoro imperdibile o squallida operazione commerciale? Nella recensione di pagina 38 troverete la risposta di PSM.

TOP 10 VENDITE EUROPA

1	MK Deadly Alliance	6	Pac-Man World 2
2	Pro Evolution Soccer 2	7	SSX Tricky
3	The Getaway	8	Tiger Woods PGA Tour 2003
4	Grand Theft Auto Vice City	9	Spider-Man The Movie
5	The Sims	10	Gran Turismo 3 (Platinum)





"Il gioco di Sony Online Entertainment regala un mondo immenso da esplorare e un sistema di gioco molto divertente."

INFO Casa SOE | Sviluppatore SOE | Lingua ING | Giocatori ∞ | Supporto NETWORK ADAPTOR, TASTIERA



USA TODAY

Sonia recensisce in esclusiva per noi *EverQuest Online Adventures!*

Hi, guys, oggi vi parlo del primo GdR Online per PS2 giunto in Occidente, che fra l'altro è la conversione di quello forse più seguito in assoluto su PC: *EverQuest.* La prima cosa da dire è che per giocarci bisogna sborsare un sacco di vecchi presidenti: quaranta verdoni per il gioco, cinquanta per il Network Adaptor e dieci al mese di abbonamento. Non è proprio poco, ma devo dire fin da subito che può valerne la pena. L'impatto iniziale, soldi a parte, non è dei migliori, soprattutto per la grafica che sembra uscita da un gioco PC di due anni fa. Poi però si comincia a fare sul serio e... Oh-My-God! L'editor per creare il personaggio è molto bello e a seconda della razza scelta cambia la zona del continente di Tunaria da cui si comincia a giocare. Ci sono 14 classi, con tutte le categorie tipiche dei GdR e una marea di opzioni fra cui scegliere. C'è da dire che all'inizio la differenza fra le classi è minima: solo col tempo e facendo evolvere il proprio personaggio gli si può dare un'identità reale, ma d'altra parte è questo il fascino del giocare di ruolo, isn't it?

Anyway, lo sviluppo del personaggio nelle prime fasi procede grazie alle piccole quest proposte dal gioco, ma presto ci si trova a desiderare l'interazione con altri giocatori: la stessa natura di *EverQuest* fa sì che le avventure più gloriose debbano per forza essere vissute in compagnia. E qui nasce un'altra spesa, perché interagire con le altre persone è quasi impossibile senza una tastiera. C'è la possibilità di chattare usando il pad, ma è veramente troppo scomodo. Bisogna comunque dire che per il resto il sistema di controllo è stato adattato molto bene al DualShock 2 e soprattutto i combattimenti, uno strano miscuglio di turni e realtime, sono splendidi. In definitiva il gioco di Sony Online Entertainment regala un mondo immenso da esplorare e un sistema di gioco molto divertente, ma che necessita di parecchie persone per funzionare. Adesso la comunità online PS2 è ancora troppo piccola e il gioco ne soffre parecchio, ma sono certa che fra qualche mese smetterò di invidiare quei maledetti giocatori PC che millantano epici scontri di quaranta persone contro un drago sputafuoco. Quando questo avverrà, state tranquilli che potremo dare un mezzo voto in più al gioco.

Marzo 2003 - Tunaria, EQ





▲ I giocatori di *EQOA* si incontrano in ambientazioni di tutti i tipi, dalla neve alla lava.



▲ Aggredite i mostroni solo se siete in buona compagnia!

IMPORT

La Pagella di PSM

In breve
+ Sistema di gioco intrigante
+ Un'ambientazione vastissima da esplorare
+ Potete giocare con tutto il mondo...
- .... ma c'è ancora poca gente che gioca
- Motore grafico deludente
- Comporta una grossa spesa

Grafica	6.0
Sonoro	5.5
Controllo	8.0
Innovazione	9.0
Longevità	10

7.5 Un gioco tecnicamente mediocre, ma dal potenziale ludico immenso, come dimostra il successo ottenuto dalla versione PC. Si tratta solo di capire se potrà prendere piede su PlayStation 2.





◄▲ Ed eccola qui, la nostra Sonia virtuale! Ha scelto una ranger elfica e in queste due immagini possiamo ammirarla sia in tenuta "sportiva", sia in assetto da combattimento.

Uscite in USA

PS2

Marzo (ultime uscite)

Titolo	Genere	Casa
Amplitude	Musicale	SCEA
Auto Modellista	Guida	Capcom
Clock Tower 3	Avventura	Capcom
Def Jam Vendetta	Picchiaduro	Electronic Arts
Dinasty Warriors 4	Picchiaduro	KOEI
Freedom: The Battle for Liberty Island	Strategia	Electronic Arts
Gallop Racer 2003: A New Breed	Corse di cavalli	Tecmo
Jurassic Park: Operation Genesis	Azione	Sierra
Mace Griffin Bounty Hunter	Azione	Crave
MLB Slugfest 20-04	Sport	Midway
MotoGP 3	Guida	SCEA
Primal	Avventura	SCEA
Rayman 3	Piattaforme	Ubi Soft
RPG Maker 2	GdR	Agetec
The King of Route 66	Guida	Sega
Virtua Cop 1&2	Sparatutto	Sega

Aprile

Titolo	Genere	Casa
Battlebots	Picchiaduro	THQ
City Racer	Guida	Ubi Soft
Colin McRae Rally 3	Guida	Infogrames
Dragon's Lair 3D	Azione	Encore Software
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Avventura	THQ
Gio Gio's Bizarre Adventures	Picchiaduro	Capcom
Jesse James Gunfighter 2	Azione	Ubi Soft
Lara Croft Tomb Raider The Angel of Darknes	Avventura	Eidos
Midnight Club II	Guida	Rockstar Games
SX Superstar	Guida	Acclaim
Tom Clancy's Splinter Cell	Avventura	Ubi Soft
X2 Wolverine's Revenge	Azione	Activision

Top 10 vendite USA

1	Grand Theft Auto Vice City	6	Dark Cloud 2
2	Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	7	Le due torri
3	The Getaway	8	.hack Infection
4	SOCOM: U.S. Navy Seals	9	Kingdom Hearts
5	The Sims	10	SSX Tricky

GLI OSCAR DI PSM

I MIGLIORI GIOCHI DEL 2002 VOTATI DA LETTORI E REDATTORI DI PSM: QUESTO MESE TUTTE LE PREMIAZIONI!

BENVENUTI AL FUTURE MEDIA DOME DI VICE CITY, DOVE QUESTA SERA SI SVOLGERA' LA PRIMA EDIZIONE DEGLI OSCAR DI PSM. LA GENTE E' IN DELIRIO PER LA PASSERELLA DI CELEBRITA' CHE LE SI PARA DAVANTI, MA GLI STESSI OSPITI SI SONO UN PO' LASCIATI ANDARE AL NERVOSISMO. TOMMY VERCETTI, APPENA HA VISTO MARK HAMMOND, E' STATO COLTO DA UN RAPTUS VIOLENTO E L'HA DEVASTATO DI PUGNI DAVANTI A UNA FOLLA INFEROCITA. A QUANTO PARE IL PROTAGONISTA DI *THE GETAWAY* NON SI E' RIPRESO DAL PESTAGGIO SUBITO E NON PARTECIPERA' ALLA CERIMONIA. MA TUTTI GLI ALTRI GRANDI NOMI DEI VIDEOGIOCHI SONO COMUNQUE PRESENTI E SIAMO CERTI CHE SARA' UNO SPETTACOLO FANTASTICO.

"SONO MOLTO FELICE DI ESSERE QUI A RAPPRESENTARE *VIRTUA FIGHTER 4* E SPERO PROPRIO DI VINCERE QUALCOSA."
SARAH BRYANT

"TOMMY, LEVA SUBITO GLI OCCHI DA QUELLA GALLINA OSSIGENATA DI SONIA. RICORDATI CHE TU MI APPARTIENI."
ULALA

W PSM

W SONIA & CHIDI

RAIDEN, SUL SERIO, MI SPIACE, MA CHE CI POSSO FARE SE I BIGLIETTI SONO FINITI?

MA SMETTILA, SONO IO IL PROTAGONISTA. TU SEI SOLO UNA SPALLA, PERCHE' NON MI HANNO INVITATO?!?

MA DIMMI TU SE DEVO TROVARMI SEMPRE FRA LE SCATOLE 'STO DEFICENTE...

5

"UH UH-HU UH UH-HU UH" TRADUZIONE: QUESTO FESSO DI LATTA PENSA DI FREGARMI L'OSCAR PER GLI EFFETTI SPECIALI.
SCIMMIA DI TIMESPLITTERS 2

Personaggio non Protagonista



★ SOLID SNAKE [*METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY*]

Su, coraggio, ammettiamolo, non c'erano proprio dubbi al riguardo. Lo stesso Snake sembra volerlo dire con quella posa autoritaria e sicura di se. A giustificare questa vittoria basterebbe la marea di lamentele che i fan hanno espresso di fronte alla scelta di levargli il ruolo da protagonista assoluto in *Metal Gear Solid 2*. Ma la realtà è che Snake ha saputo abbracciare questo suo nuovo impiego con grande professionalità, reggendo il gioco a Raiden senza per questo rubargli la scena. Il ruolo da "terrorista a fin di bene" che Hideo Kojima ha deciso di affibbiargli, poi, è risultato veramente intrigante e ha regalato al personaggio una dimensione inedita e per certi versi sinistra. Insomma, ancora una volta Snake ha stupito tutti con una prestazione spettacolare. D'altra parte sono circa due decenni che il ragazzo calca la scena dei videogiochi e la sua grande esperienza è forse imbattibile anche da concorrenti agguerriti come Auron di *Final Fantasy X*. Nelle votazioni dei lettori, pur con tutto il suo carisma, il più grande dei guardiani della storia si è infatti limitato a tallonare da vicino Solid Snake, senza mai mettere in dubbio il suo dominio.

PSM

GLI SCONFITTI: Auron [*Final Fantasy X*], Fortune [*Metal Gear Solid 2*], Oyu [*Onimusha 2*], Yorda [*Ico*]



EHI, GRAZIE, PEL DI CAROTA, METTERO' UNA BUONA PAROLA PER TE ALL'*FBI*.

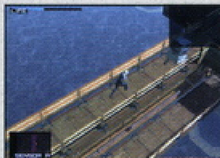
"RINGRAZIO HIDEO KOJIMA, GREY FOX, KONAMI, LA MAMMA, VOI GIOCATORI, MA SOPRATTUTTO RAIDEN, CHE HA VOLUTO FARE IL PROTAGONISTA."
SOLID SNAKE

Migliore Grafica

★ METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

"*MGS2* vanta forse il miglior sistema grafico apparso finora su PS2, non tanto per mere questioni numeriche, ma per l'incredibile impatto. Non è una questione di "cosa", o di "quanto", ma di "come". Le animazioni, realistiche, dettagliate e ricche di personalità, le ambientazioni, allo stesso tempo essenziali e cariche di particolari che le caratterizzano fin dal primo sguardo, e la singolare fotografia contribuiscono a creare un'atmosfera unica e fortissima." [cfr. PSM49]. La miglior grafica su PS2 da un punto di vista artistico. E basta!







GLI SCONFITTI: Auto Modellista, Final Fantasy X, Ico, Rez

Migliori Sequenze Narrative

★ MGS2: SONS OF LIBERTY

Un impressionante lavoro di regia, tranquillamente paragonabile a quella dei blockbuster hollywoodiani. Una colonna sonora che proprio da un veterano di Hollywood (Harry Gregson-Williams) è stata scritta. Una devastante potenza narrativa, capace di emozionare, commuovere, toccare nel profondo chiunque la assapori. Una delirante voglia di sperimentare, giocando coi meccanismi di immedesimazione fra giocatore/spettatore e gioco stesso. Tutto questo e altro ancora rendono *MGS2* il miglior film interattivo di sempre.



GLI SCONFITTI: Final Fantasy X, Il Signore degli Anelli: Le Due Torri, Onimusha 2, The Getaway

Miglior Sonoro

★ MGS2: SONS OF LIBERTY

Quella del miglior sonoro è una fra le vittorie più schiaccianti, e per certi versi quasi imbarazzanti, di tutta la cerimonia. Nulla hanno potuto le meraviglie posizionali de *La Cosa* e *Ace Combat 4*, i sinistri cigolii di *Project Zero* e i ritmi straniantidi *Frequency*. Sono "bastati" il Dolby Digital delle sequenze narrative e l'utilizzo del suono perfettamente integrato nella struttura di gioco (pensate solo alle sezioni del microfono) a rendere ancora una volta campione *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.

GLI SCONFITTI: Ace Combat 4, Frequency, La Cosa, Project Zero

Gioco Più Innovativo

★ REZ

In una categoria che vanta giochi capaci di stravolgere completamente il modo d'intendere un genere videoludico, ha vinto quello che forse meno di tutti ha "inventato". *Rez* ha pescato a piene mani da tutte le parti, dallo sparatutto in stile *Panzer Dragoon* al gioco musicale, ma ha saputo mescolare meccaniche tanto diverse in una miscela realmente nuova e mai vista prima. La compenetrazione fra musica e gioco è totale e l'utilizzo di uno stile grafico pesantemente ispirato alle opere dell'artista russo Kandinsky ha saputo regalargli un'identità completamente folle e, anch'essa, innovativa. Insomma, se ha conquistato oltre metà dei voti, non è un caso...



GLI SCONFITTI: Deus Ex, Frequency, Herdy Gerdy, La Cosa





Seguito Più Migliorato

★ TIMESPLITTERS 2

Il primo *TimeSplitters,* per quanto graziato da un valido multiplayer, era un gioco in fin dei conti mediocre. Il secondo episodio è un vero e proprio capolavoro, esaltante in singolo e devastante in multi (anche cooperativo), forse il migliore esponente del suo genere, senza dubbio degno del massimo dei voti su PSM. Il premio per il seguito più migliorato ci sembrava quindi ovvio, ma ci avete stupito ancora una volta, supportando in massa *Onimusha 2.* È stata lotta senza tregua fino all'ultimo, tanto che lo sparatutto dei Free Radical ha conquistato la vittoria grazie a un solo e ultimo voto. Onore delle armi al gioco Capcom, quindi, ma solo quello.

GLI SCONFITTI: FIFA Football 2003, Onimusha 2, Pro Evolution Soccer 2, Virtua Fighter 4

Miglior Gioco PSone

★ FINAL FANTASY VI





Provare a sfidarlo era probabilmente una causa persa in partenza. Come si poteva pensare di battere quello che da molti vecchi appassionati viene considerato il migliore episodio di una fra le serie più amate della storia? E infatti non si è trattato di un vero e proprio plebiscito, perchè *Metal Slug X* e *Pro Evolution Soccer 2* sono avversari di primo piano, ma il Gioco di Ruolo Square ha stravinto.

GLI SCONFITTI: Capcom vs SNK Pro, FIFA Football 2003, Metal Slug X, Pro Evolution Soccer 2

Migliori Effetti Speciali

★ TIMESPLITTERS 2



Nel creare il motore grafico di un videogioco è più importante riempirlo di poligoni, effetti speciali e colori ultravivaci, o trovare un giusto compromesso fra goduria visiva e funzionalità? A quanto pare la seconda possibilità è la vostra preferita, visto che l'Oscar per i migliori effetti speciali va al motore grafico di *TimeSplitters 2.* Non sarà un mostro visivo come quello di *Ratchet & Clank,* ma si difende comunque bene sul piano estetico ed è un limpido esempio di funzionalità e infallibilità. Vi sfidiamo a trovare il benchè minimo rallentamento o un qualsiasi problema di collisione dei poligoni e se ci riuscite, beh, non ditelo a nessuno!

GLI SCONFITTI: Ace Combat 4, FIFA Football 2003, GT Concept Tokyo Ginevra 2003, Ratchet & Clank

Premio Al Multiplayer

★ PRO EVOLUTION SOCCER 2

Questo premio è la dimostrazione del fatto che, in fondo, i gusti della redazione di PSM non sono tanto diversi da quelli dei propri lettori. Insomma, se avete scelto come vincitore per il multiplayer il gioco in assoluto da noi più sfruttato per umiliarci a vicenda un motivo dovrà pur esserci. E probabilmente sta nell'inesauribile varietà che si ottiene dagli scontri in doppio, nel pazzesco divertimento generato dalle sfide a coppie e nel delirio frutto di un torneo sapientemente organizzato. Pochi giochi sono così perfetti per una serata di massacro fra amici e il bello è che è quasi più divertente guardare le partite degli altri e limitarsi a tifare...

GLI SCONFITTI: FIFA Football 2003, TimeSplitters 2, Virtua Tennis 2, WWE Smackdown! Shut Your Mouth

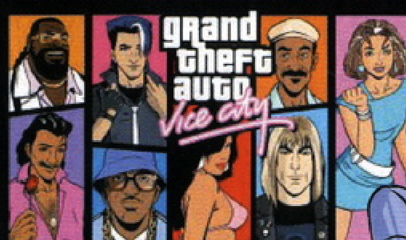






Miglior Colonna Sonora

★ GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Le bellissime musiche composte da Harry Gregson-Williams per *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* e Nobuo Uematsu per *Final Fantasy X* si sono contese a lungo il secondo posto, ma non hanno mai sperato di ottenere la vittoria finale. L'impressionante lavoro svolto da Rockstar North per ricreare le atmosfere sonore degli anni Ottanta, infatti, non poteva che stravincere la guerra per il miglior accompagnamento musicale. E di fronte a tanta splendente gloria non c'è *FIFA Football 2003* o *WipEout Fusion* che tenga: *Grand Theft Auto: Vice City* è la miglior compilation "audioludica" del 2002!

GLI SCONFITTI: FIFA Football 2003, Final Fantasy X, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, WipEout Fusion



Migliore Videogioco Import

★ WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION

Come *Pro Evolution Soccer 2,* anche l'ultima versione della sua controparte nipponica doveva vincere un qualche premio. E quale poteva essere se non quello di miglior videogioco import? La meraviglia Konami è fuori da ogni dubbio uno fra i migliori motivi per modificare la propria console (o comprarne una giapponese). Qualunque appassionato della serie non potrà mai tornare indietro a una versione precedente dopo averlo provato. E *Pro Evolution Soccer 2,* che ci piaccia o meno, pur in tutta la sua strepitosa bellezza, è una versione precedente. Il motivo principale per cui ogni mese consegnamo la rivista in ritardo...

GLI SCONFITTI: NBA 2K3, SOCOM US Navy S.E.A.L.S, Suikoden 3, Xenosaga Episode 1

Miglior Sviluppatore

★ KTYO



Contra: Shattered Soldier, un perfetto adattamento ai giorni nostri degli sparatutto 2D del passato. *Suikoden 3*, il bellissimo Gioco di Ruolo che forse non vedremo mai in Italia. *Pro Evolution Soccer 2* e *Winning Eleven 6 Final Evolution*, le due facce della medaglia calcio. Questo l'impressionante ruolino di marcia nel 2002 per uno sviluppatore che, non dimentichiamocelo, è attualmente al lavoro anche su *Silent Hill 3*. Eppure Rockstar North, dall'alto del suo unico capolavoro sfornato nel 2002, ha tenuto duro fino all'ultimo, venendo sconfitta, pensate un po', solamente per un misero voto.





GLI SCONFITTI: AM2 [*Ferrari F355, Virtua Fighter 4*], Insomniac [*Ratchet & Clank*], Rockstar North [*Grand Theft Auto: Vice City*], Visual Concept [*NBA 2K3, NFL 2K3*]

Sceneggiatura Originale

★ MGS 2: SONS OF LIBERTY

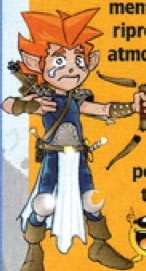
Intrighi internazionali, spionaggi industriali, cospirazioni parastatali, amori interraziali, drammi umani (e non), personaggi che parlano direttamente col giocatore, colpi di scena a più non posso, protagonisti caratterizzati alla perfezione... La sceneggiatura di *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* è una vera perla di scrittura, che stupisce sempre di più ogni volta che la si rivive. Le misticheggianti e fiabesche avventure di *Ico* e *Final Fantasy X* sono forse altrettanto fascinose, ma non possono vantare la complessità e i tanti livelli di lettura che caratterizzano il lavoro di Hideo Kojima. Insomma, non si poteva fare di meglio, in barba a chi non l'ha capita!

GLI SCONFITTI: Deus Ex, Final Fantasy X, Ico, Project Zero

Sceneggiatura Non Originale

★ IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LE DUE TORRI

È proprio il momento de Il signore degli anelli. Il successo incredibile riscosso dai due film di Peter Jackson probabilmente sarebbe bastato a decretarlo vincitore, ma a questo bisogna aggiungere che EA ha svolto un ottimo lavoro. Graficamente splendido, il gioco riproduce alla grande le atmosfere della pellicola, grazie al doppiaggio, alla colonna sonora e alle transizioni da film a computer grafica. Se poi aggiungiamo che si tratta anche di un valido picchiaduro a scorrimento, l'equazione si completa da sola.



GLI SCONFITTI: Gundam DX: The Earth Federation vs The Principality of Zion, La Cosa, Rocky, Star Wars: Bounty Hunter

Miglior Produttore

★ KONAMI

Mentre la sfida fra sviluppatori ha messo in scena una competizione incredibile con Rockstar, Konami ha letteralmente dominato fin dall'inizio la guerra dei produttori. D'altra parte nessun altro può vantale un simile connubio di qualità, quantità e titoli dalla grandissima presa sul pubblico. *Contra: Shattered Soldier*, con il suo 8.0, è il gioco che su PSM ha ottenuto la votazione più bassa. Poi vengono i fuochi d'artificio con *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* [9.5], *Pro Evolution Soccer 2* [9.5], *Suikoden 3* [8.5] e *Winning Eleven 6 Final Evolution* [9.5]. Se poi dovessimo elencare tutti i futuri pezzi da novanta che il produttore nipponico ha annunciato e mostrato nel corso del 2002, non la finiremmo più! Certo, per farvi un'idea potete dare un'occhiata allo Scoop di questo mese o alla recensione di *Substance*...



GLI SCONFITTI: Capcom [*Capcom vs SNK Pro, Onimusha 2, Maximo*], Electronic Arts [*007 Nightfire, FIFA 2003, Madden 2003, MOH: Frontline, NFS: HP2*], Rockstar [*GTA: VC*], Sega [*Ferrari, Rez, Sega Sports 2K3, Shinobi, Space Channel 5, Virtua Fighter 4*]

Miglior Protagonista

★ TOMMY VERCETTI [*GRAND THEFT AUTO: VICE CITY*]

Raiden, Ulala e Yuna ci hanno provato a tenergli testa, ma Tommy ha subito fatto piazza pulita della concorrenza. Prima ha stordito a mazzate sulla fronte il fessacchiotto di *MGS2*, lasciandolo nudo e crocifisso in sala mensa, e poi ha sedotto e abbandonato le due bombe sexy del pianeta PS2. Di Ratchet non si hanno notizie da quando, due mesi fa, è stato invitato a cena a casa Vercetti... D'altra parte come potrebbe non stravincere il protagonista del gioco più venduto e amato dell'anno? I dati di vendita parlano chiaro, ed è ovvio che anche senza mostrare particolari doti di carisma e personalità basta essere semplici comparse per raggranellare voti e favori. Che poi, insomma, diciamocela tutta: la maggior parte della figaggine di Tommy deriva dallo spettacolare doppiaggio regalatogli da quel grande attore che è Ray Liotta! Contro tutto questo c'è poco da fare e... Ehi, aspetta, Tommy, che fai? No, buono, metti giù la mazza, dai, si scherza, siamo una rivista giovane e simpatica! E poi non vorrai rinunciare al premio, no? Come? Non te ne frega niente? Ehi, stai fermo, metti giù le mani da Sonia! Basta, smettila! SBRAM!!!

PSM

GLI SCONFITTI: Raiden [*MGS2*], Ratchet [*Ratchet & Clank*], Ulala [*Space Channel V*], Yuna [*Final Fantasy X*]



Miglior Gioco d'Avventura

★ METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

E poteva forse non raccogliere anche questo ennesimo premio la spettacolare creatura di Hideo Kojima? Non c'è proprio stata storia e anche gli irriducibili fan di *Final Fantasy X* si sono dovuti arrendere alla perfezione stilistica e contenutistica di *Metal Gear Solid 2*. E così, in barba a tutti quelli che si lamentano perché è esageratamente breve, per i troppi filmati, per la stupidità di Raiden, per il poco spazio dato a Snake, il dominatore dei giochi d'avventura è e rimane lui. C'è forse qualcosa da aggiungere?

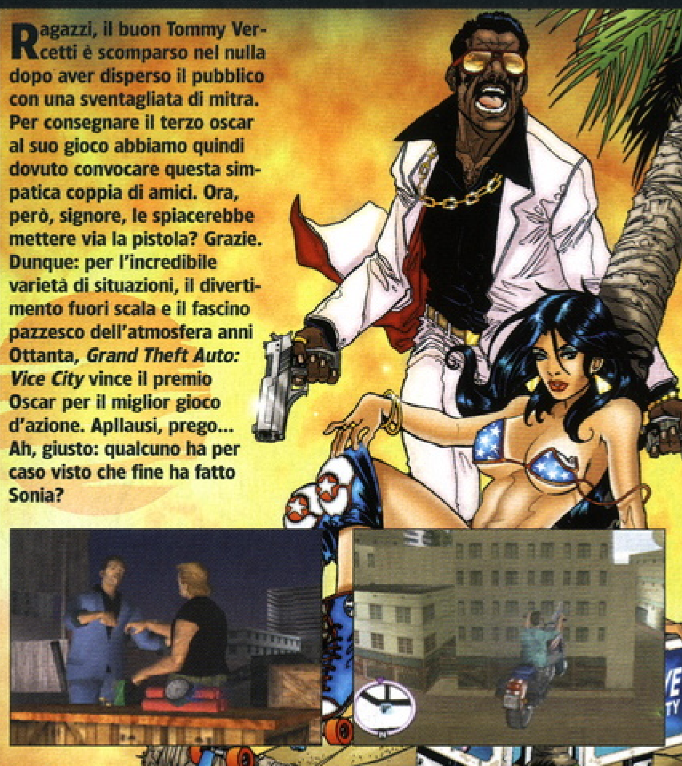


GLI SCONFITTI: Deus Ex, Final Fantasy X, Ico, Project Zero

Miglior Gioco d'Azione

★ GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Ragazzi, il buon Tommy Vercetti è scomparso nel nulla dopo aver disperso il pubblico con una sventagliata di mitra. Per consegnare il terzo oscar al suo gioco abbiamo quindi dovuto convocare questa simpatica coppia di amici. Ora, però, signore, le spiacerebbe mettere via la pistola? Grazie. Dunque: per l'incredibile varietà di situazioni, il divertimento fuori scala e il fascino pazzesco dell'atmosfera anni Ottanta, *Grand Theft Auto: Vice City* vince il premio Oscar per il miglior gioco d'azione. Apllausi, prego... Ah, giusto: qualcuno ha per caso visto che fine ha fatto Sonia?



GLI SCONFITTI: Onimusha 2, Ratchet & Clank, TimeSplitters 2, Virtua Vighter 4

Miglior Gioco di Guida

★ NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Ancora una volta la tartaruga ha battuto la lepre. *Burnout 2* offre certamente una maggiore sensazione di velocità e frenesia rispetto al gioco di *Electronic Arts*, ma non può competere in termini di varietà, opzioni e longevità. E poi la strabordante Intelligenza Artificiale dei poliziotti di *Need for Speed: Hot Pursuit 2* ci ha fatti penare talmente a lungo che non si poteva proprio fare a meno di premiarla. Insomma, il popolo di PSM ha scelto, regalando fra l'altro il suo secondo Oscar a Electronic Arts, che a questo punto è la grande sconfitta di questa notte degli Oscar. Oh, è tornato Tommy. E ha anche trovato Sonia! Meno male, cominciavamo a preoccuparci... Ehi, Tommy, che stai facendo? No, guarda che non puoi prendere quella macchina, ce l'hanno prestata solo per stasera. E poi tanto non ci sono le chiav... Ehi, come hai fatto a farla partire?!? No, fermo, spegni subit...







GLI SCONFITTI: Burnout 2, GP Challenge, WipEout Fusion, World Rally Championship II Extreme

Miglior Gioco Sportivo

★ PRO EVOLUTION SOCCER 2

Suvvia, ragazzi, c'era proprio bisogno di perdere tempo a raccogliere i voti? Insomma, pur con tutto il rispetto per gli altri bellissimi giochi in competizione, lo sapevamo tutti fin dall'inizio chi avrebbe vinto questo premio. D'altra parte, finché ci sarà un'edizione all'anno del suo gioco di calcio, Konami avrà perlomeno un Oscar di PSM matematicamente assicurato. Dobbiamo spiegarvi il motivo? Beh, si potrebbe parlare di spettacolare giocabilità, Intelligenza Artificiale ai massimi livelli, profondità tattica come in nessun altro gioco e modalità tanto ricche e longeve da annullare la vostra vita sociale. Vogliamo poi forse dimenticarci che ha vinto l'Oscar per il multiplayer?





GLI SCONFITTI: FIFA Football 2003, Madden NFL 2003, Tony Hawk's Pro Skater 4, Virtua Tennis 2



Gioco dell'Anno

★ GRANT THEFT AUTO: VICE CITY

Per fortuna il caro Tommy è tornato a incassare il giusto premio, riportandoci anche la nostra Sonia. Bene, signor Vercetti, è con, grande onore che le consegniamo il premio per il Gioco dell'Anno. A questo punto è ormai del tutto evidente quanto il suo *Grand Theft Auto: Vice City* sia entrato nel cuore degli appassionati di videogiochi. A ulteriore dimostrazione, giunge il fatto che si tratta del quarto premio raccolto stasera. Certo, il buon vecchio Solid Snake, che non a caso può vedere gioioso alle sue spalle, ne ha raccolti addirittura sei e se aggiungiamo gli altri quattro ottenuti da Konami, si può ben parlare di dominio del produttore nipponico, ma... NO, NO, FERMO, non faccia così, la prego, metta giù la sua mazza, le assicuro che gli Oscar che ha vinto lei sono certamente i più importanti. La prego non mi uccida. Se vuole può tenersi Chibi, anzi, guardi, vada pure a sistemare i suoi conti con quell'infame di Snake, ma per favore, eviti di creare altro trambusto qua, che SCEE ha già minacciato pesanti ripercussioni per il pestaggio di mister Hammond... PSM

GLI SCONFITTI:
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet & Clank, TimeSplitters 2

"SONIA, NON PREOCCUPARTI, CI PENSEREMO IO E LA MIA MAZZA A LIBERARTI DALLE GRINFIE DI QUEL MALEDETTO PORCO."
CHIBI



SONIA, BABY, TIENIMI IN CALDO LA MACCHINA, CHE SISTEMO SNAKE E POI ANDIAMO A RIVENDERE 'STE STATUETTE.



"GUYS, STO BENE, NON STATE IN PENSIERO. ANZI... CREDO CHE RIMARRO' VIA ANCORA UN PO'... E' DIFFICILE SPIEGARLO, MA QUEST'UOMO E'... OH MY, HE'S SO COOL!"
SONIA

SCOOP

I GIOCHI PIÙ ATTESI, ANALIZZATI PER VOI NELLE LORO INCARNAZIONI NTSC, PER SAPERE TUTTO E SUBITO

ANUBIS
ZONE OF THE ENDERS

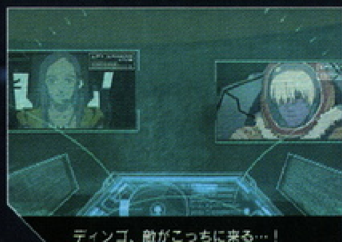
Metà videogioco, metà cartone animato. Il trionfo dell'estetica è arrivato.

I cartoni animati giapponesi a base di robottoni o mech hanno visto crescere ormai diverse generazioni. Da Mazinga, Goldrake e Jeeg siamo arrivati a Evangelion ed Escaflowne, con un Gundam che non vuole morire mai. Chi non ha mai sognato di pilotare uno dei potentissimi strumenti di devastazione, protagonisti dei cartoni sopra citati? Il nuovo gioco di Konami ce ne offre la possibilità e, inoltre, grazie ad un incredibile lavoro di design, ricostruisce perfettamente le atmosfere di un vero e proprio cartone animato del genere. Il lavoro che sta dietro al tutto è diretto dall'acclamatissimo Hideo Kojima (già responsabile di *Metal Gear Solid* e relativo seguito), che di regia ha abbondantemente dimostrato di intendersene, e vanta lo sforzo creativo di Yoji Shinkawa, mecha designer già "sfruttato" da Konami sempre per la serie *MGS*. È quest'ultimo personaggio ad aver ideato e concepito gli Orbital Frame, i robottoni di *ZOE2*. Gli sviluppatori, poi, hanno messo in piedi un motore grafico sensazionale, uno dei migliori mai visti su PlayStation 2 (e uno dei più belli attualmente in circolazione su console), che non si limita a macinare poligoni, ma riesce a fondere stili diversi (molte oggetti sono realizzati con la tecnica del cel-shading), sempre nell'ottica di immergere il giocatore in un'atmosfera tipica da anime giapponese.

Rispetto al primo episodio della serie, già molto bello da vedere, *Anubis: Zone Of the Enders* (questo il titolo della versione giapponese del gioco Konami, che in occidente sarà pubblicato, come ben sapete, col nome di *Zone Of the Enders: The 2nd Runner*) è ancora più bello! KCEJ è riuscita a migliorare quegli aspetti che, dal punto di vista squisitamente visivo, ci avevano lasciati

"Quando gli avversari che esplodono sono più d'uno contemporaneamente, lo spettacolo è garantito."

INFO Casa KONAMI | Sviluppatore KCEJ | Lingua JAP | Giocatori 1-2



▲ Vi ricorda qualcosa, vero? Eh, già. Anche in *ZOE2*, come in *MGS2*, dovrete sorbirvi una marea di dialoghi con i vostri colleghi.

un po' con l'amaro in bocca. Il primo *ZOE*, come ricorderete, vantava dei robot fantastici, ma delle ambientazioni un po' spoglie e forse anche eccessivamente cupe (al di là della scelta stilistica, intendiamo). In questo secondo episodio le ambientazioni sono molto più evocative e accompagnano in modo perfetto l'altissima qualità degli Orbital Frame. Le esplosioni, poi, sono assolutamente fantastiche. Fiamme, pezzi di ferraglia e nuvolette di fumo sconvolgono la vista del giocatore ogni volta che un avversario viene fatto a pezzi. E quando gli avversari che esplodono sono contemporaneamente più d'uno (magari una dozzina), lo spettacolo è garantito. Aggiungete a tutto questo il fatto che molte delle scene di intermezzo sono dei veri e propri cartoni animati giapponesi (di ottima qualità, oltretutto) e vi renderete conto di come il voto alla grafica, che avrete sicuramente già sbirciato dalla Pagella, sia più che meritato. In realtà poteva trattarsi di punteggio pieno, ma qualche calo di frame rate in alcuni momenti del gioco particolarmente convulsi, ci ha costretti ad abbassarlo di



▲ Parliamone: è o non è una figata colossale, la grafica di questo gioco? E dovreste vederle in movimento, queste esplosioni. Una goduria incredibile.



▲ Grazie al VR Training potete facilmente perfezionare il vostro rapporto con il Jehuty.



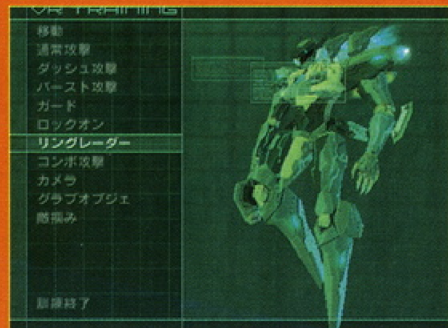
▲ La mappa di gioco è indica la giusta posizione di nemici, bonus e altro materiale utile.



▲ Il Versus consente a due giocatori di prendersi a mazzate come in un picchiaduro.

TI STRAPPO LE BRACCIA E TI CI PIGLIO A SCHIAFFI!

L'utilizzo base dell'attacco secondario è quello che più ci ha divertito in questo gioco. Stiamo parlando della possibilità di afferrare oggetti e nemici con una presa, per poi farne praticamente quello che si vuole. Compreso prendere a schiaffi gli altri avversari presenti in zona. Troppo sfizioso.



▲ Teoricamente, per imparare a "grabbare" i nemici, ci si potrebbe esercitare con il VR Training. Il sistema è comunque molto intuitivo e dovreste riuscire a cavarvela da soli.



▲ Scagliare un nemico al muro, dopo averlo afferrato, regala al giocatore quel tipo di gratificazione che più ci piace trovare nei videogiochi. Ed è anche utile in battaglia.



▲ "Grabbando" un oggetto, lo si può utilizzare come scudo dagli attacchi dei nemici. In questo particolare caso, si rivelerà utilissimo, essendo anche l'unico modo per fare danni.



▲ I nemici che portano la scritta "Key" vanno necessariamente uccisi, se si vuole sbloccare una porta chiusa. Una meccanica abusata, ma efficace.



▲ Avere decine e decine di nemici davanti può spaventare chiunque, ma vederli esplodere è una soddisfazione assolutamente da provare, in *ZOE2*.

mezzo punto. Insomma, la veste grafica di *ZOE2* sembra voler prepotentemente candidare il titolo Konami agli Oscar per la Miglior Grafica e i Migliori Effetti Speciali dell'anno prossimo.

E una nomination come Seguito Più Migliorato ce la vogliamo mettere, tra i pronostici? Parliamone. Il sistema di controllo è, di base, lo stesso già utilizzato nel capitolo precedente, per cui chi ha giocato al primo *ZOE* e l'ha trovato accattivante, sicuramente rimarrà soddisfatto anche da questo nuovo episodio. L'analogico di sinistra viene utilizzato per spostare l'Orbital Frame, quello di destra per gestire la telecamera, mentre ci si può alzare e abbassare mediante i tasti ⓐ e ⊗. L'attacco primario (◎) ripropone la sua duplice funzione: arma da fuoco quando si è lontani dall'avversario, spada nel combattimento corpo a corpo. A distanza, è possibile sia sparare piccoli colpi (leggera pressione del tasto) che produrre attacchi pesanti, tra cui anche una mortifera sfera d'energia che costringe, però, l'Orbital Frame a stare fermo per qualche secondo, facendolo esporre più del dovuto al fuoco nemico. Con la spada è possibile effettuare semplici combo da quattro colpi o attacchi più netti e decisi. L'attacco secondario (◎) permette al giocatore di scegliere fra più armi (il cui numero aumenta nel corso del gioco), ma il vero godimento deriva dalla sua funzione primaria, quella di grabbing, che permette all'Orbital Frame di afferrare oggetti e nemici. Dopo la presa, e qui arriva il bello, è possibile fare quello che si vuole dell'oggetto afferrato, cosa che diventa interessantissima quando si tratta di un avversario. È possibile lanciarlo contro un altro avversario (facendo perdere energia a entrambi), scagliarlo contro il muro e fargli un male boia, utilizzarlo – che bello sentirsi tamarri! – per prendere a schiaffi un avversario, rotearlo (con un'intuitivo utilizzo dello stick analogico di sinistra) per colpire chiunque capiti nei paraggi e, infine, utilizzarlo come scudo per gli attacchi nemici. Quando i nemici

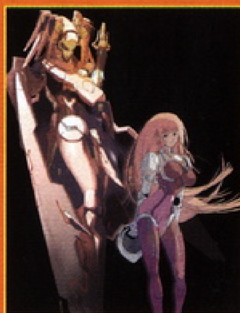



▲ Le sequenze di intermezzo alternano scene realizzate con il motore grafico del gioco a veri filmati anime, come potete vedere sopra.

BEAUTIFUL ENDERS 2: DYNASTY

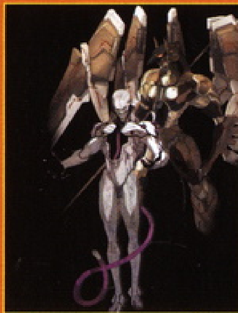
Grazie al sito ufficiale del gioco (disponibile fortunatamente anche in lingua inglese), da cui sono tratti gli artwork che seguono, abbiamo capito che la trama di *Anubis* è complicata come quella di una telenovela. Fidatevi, ragazzi, è meglio aspettare la versione PAL del gioco: in questa i dialoghi sono tutti in giapponese. E i personaggi nel gioco si parlano, non è che stiano zitti.


▲ Dingo è il protagonista del gioco e Jehuty è il suo Orbital Frame. Meglio Jehuty.


▲ Ken Marinaris, che prende ordini da Nohman, e il suo Ardjet. Il risultato è un pareggio.


▲ Leo Stenbuck, ex pilota di Jehuty (ricordate?), con il suo nuovo OF Vic Viper. Forza Leo!


▲ Lloyd, lo scenziato di Nohman, e Inhert, che è solo un prototipo. Entrambi brutti.


▲ Nohman, comandante dei militari di Marte, con il suo Anubis. Vince Anubis, di poco.


▲ L'intelligenza artificiale di Viola e l'OF Nephtis. Viola tutta la vita, anche se è solo la sua IA.

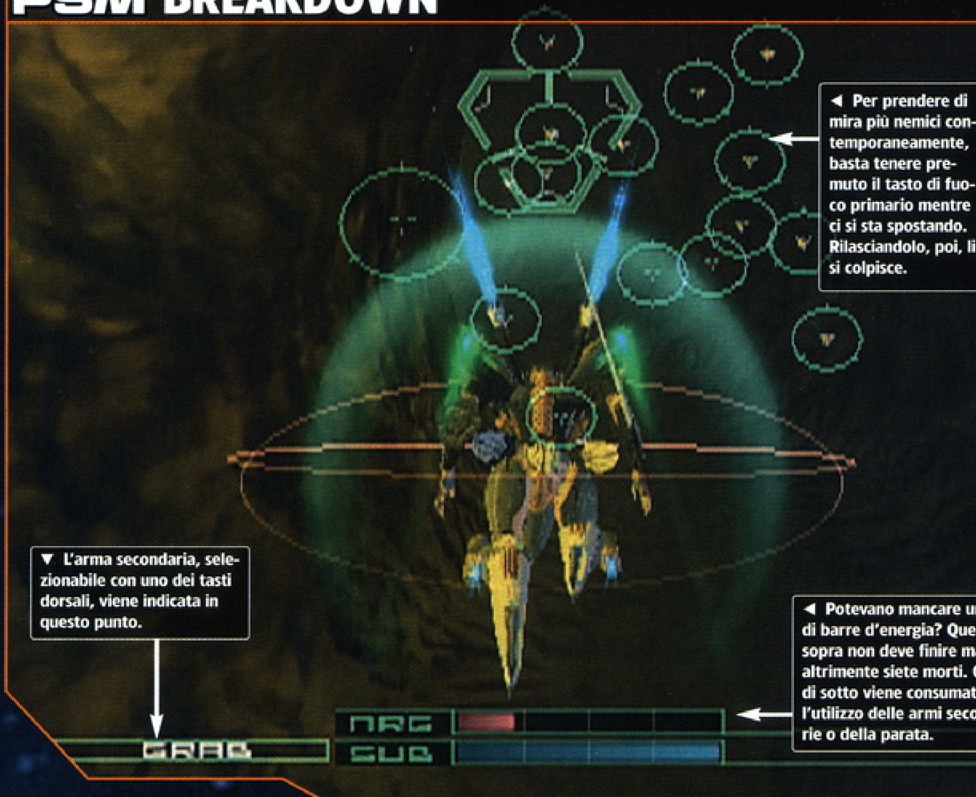

▲ Il mezzo spaziale Zakat e i quattro Zakat Runners. Vince il mezzo, e non di poco.


▲ Taper, il grosso pilota di Phantoma (alle sue spalle). Decidete voi, dai.


▲ Appiccicati alla roccia, quei "cosi" non rappresentano un problema insormontabile.


▲ Poesia? Arte visiva? Un po' tutte e due le cose. *ZOE2* è proprio un prodotto di classe.

PSM BREAKDOWN

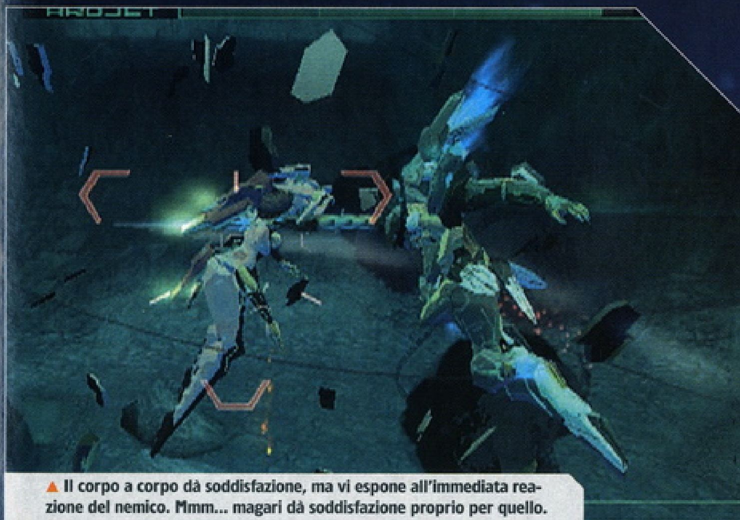


su schermo sono tanti, è possibile, tenendo premuto il tasto ⓡ, prenderne di mira contemporaneamente una decina (con un sistema alla *Rez*, per intenderci), prima di fare fuoco su tutti. Gli scontri, che rappresentano il cuore del gioco, sono appaganti, anche se il sistema di controllo – e questo è veramente difficile da spiegare a chi non ha provato il gioco – non sembra lasciare proprio una completa libertà al giocatore. In ogni caso, siamo molto soddisfatti dal lavoro degli sviluppatori anche in questo senso.

Se gli scontri con le squadre di robot avversari richiedono già un minimo di strategia, quelli con i boss non possono assolutamente essere vinti con il solo utilizzo della violenza bruta. Gli Orbital Frame degli avversari hanno ciascuno una o più tattiche di combattimento, che vanno studiate e neutralizzate con un'apposita contro-tattica. In uno degli incontri con il Nephtis di Viola, per esempio, per evitare i suoi attacchi occorre coprirsi con oggetti prelevati dallo scenario (e questo sarà anche l'unico modo per farle perdere energia).

In definitiva, un gioco eccellente dal punto di vista estetico e molto buono per quanto riguarda la giocabilità. Aspettiamo di provare anche la versione PAL, perché, capendoci qualcosa dei numerosi dialoghi presenti, magari ci piacerà ancora di più. Per il momento, infatti, lo sconsigliamo agli importatori (alla luce anche del fatto che la versione europea non dovrebbe essere molto lontana dall'uscita).

PSM


▲ Il corpo a corpo dà soddisfazione, ma vi espone all'immediata reazione del nemico. Mmm... magari dà soddisfazione proprio per quello.


▲ Alcuni momenti del gioco (come quello immortalato da questa immagine), ricordano molto da vicino il primo episodio della serie.

IMPORT

La Pagella di PSM

In breve
+ Grafica superlativa
+ Migliorato rispetto al prequel
+ Character design meraviglioso
+ Ottima dotazione di extra

- Controllo forse un po' legnoso
- In giappo non ce lo si gode appieno

Grafica	9.5
Sonoro	9.0
Controllo	7.5
Innovazione	8.0
Longevità	8.0

8.5

Ci siamo. Dopo la mezza delusione dell'attesissimo *DMC2*, il titolo Konami (anch'esso molto desiderato) non delude le aspettative. Tiriamo un sospiro di sollievo e aspettiamo con gioia la versione PAL.

Spaccacodici on-line Spaccacodici on-line Spaccacodici on-line Spaccacodici on-line Spaccacodici on-line

166.10.56.22

Accedere al servizio è facilissimo! Dopo il messaggio di benvenuto, vi verrà chiesto di selezionare la console preferita: "premi 1 per la PSone, premi 2 per la PlayStation 2, premi 3 per i vecchi successi della PlayStation, premi 4 per Game Cube, premi 5 per X-Box". Ora non dovete fare altro che digitare le 2 cifre corrispondenti al gioco desiderato.

PlayStation 2



NOVITA'

110 GTA VICA CITY
111 ROBOTECH BATTLECRY
112 IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LE DUE TORRI
113 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
114 RED FACTION 2
115 HITMAN 2
116 SUPERMAN SHADOW OF APOKOLIPS

01 MAXIMO
02 PRO EVOLUTION SOCCER
03 CAPCOM VS SNK 2
04 TONY HAWK'S PRO SKATER
05 GT3 CONCEPT
06 JAMES BOND 007
07 MDK2
08 SILENT SCOPE 2
09 NASCAR 2001
10 CRASH BANDICOOT
11 BATMAN VENGEANCE
12 BALDUR'S GATE
13 JAK AND DAXTER
14 DROPSHIP
15 THE SIMPSONS
16 SSX TRICKY
17 SOUL REAVER 2
18 SMUGGLER'S RUN
19 MAX PAYNE
20 METAL GEAR SOLID 2
21 LEGACY OF KAIN
22 ICO
23 ARMORED CORE 2
24 GUILTY GEAR X
25 THIS IS FOOTBALL 2002
26 DINASTY WARRIOR 3
27 4X4 EVOLUTION
28 CART FURY
29 CITY CRISIS
30 KLONOA 2
31 SPY HUNTER
32 TIME CRISIS 2
33 GTA 3
34 KINETICA
35 COOL BOARDER 2001
36 MADDEN NFL 2002
37 EXTREME G3
38 PARAPPA THE RAPPER 2
39 ESPN SKATEBOARDING
40 TWISTED METAL BLACK
41 TEST DRIVE OFF ROAD
42 SILENT SCOPE 2
43 RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
44 DARK CLOUD
45 OPERATION WINBACK
46 RED FACTION
47 CRAZY TAXI 2
48 SKY ODISSEY
49 SUPER BOMBAD RACING
50 WINNING ELEVEN 5
51 F1 2000
52 INTERNATIONAL TRACK AND
53 BLOODY ROAR 3
54 ARMORED CORE 2
55 FIFA 2001
56 PAPERINO
57 DEAD OR ALIVE 2
58 GRADIUS
59 SILPHEED
60 GRAN TURISMO 3
61 STAR WARS STARFIGHTER
62 UNREAL TOURNAMENT
70 TEKKEN TAG TOURNAMENT
76 AIRBLADE
77 WIPEOUT FUSION
78 SOLDIER OF FORTUNE
79 PARIS DAKAR RALLY
80 GODAI ELEMENTAL FORCE
81 SHAUN PALMERS
82 STATE OF EMERGENCY
83 SPLASHDOWN
84 ROBOT WARS
85 REZ
86 NHL 2K2
87 NBA LIVE 2K2
88 HALF LIFE
89 FREQUENCY
90 ESPN SNOWBOARDING
91 DINASTY WARRIORS 3
92 PIRATES LEGEND OF BLACK
93 DEUS EX - THE COSPIRACY
94 F. M. CAMPIONATO 2002
95 FREQUENCY
96 MISTER MOSQUITO
97 REDCARD SOCCER 2003
98 STARWARS RACER REVENGE
99 T.V. PGA TOUR 2002
101 AGGRESIVE INLINE
102 ENDGAME
103 MEDAL OF HONOR F. LINE
104 SOLDIER OF FORTUNE G.E.
105 TEST DRIVE OVERDRIVE
106 STREET HOPPS
107 TOCA RACE DRIVER
108 MAT HOFFMAN PRO BMX 2
109 MX SUPERFLY

Qualità garantita

SERVIZIO OFFERTO DALLA TECNO SISTEMI DI TELECOMUNICAZIONI SRL - VIA VITORCHIANO N. 81 - 00189 ROMA COSTO EURO 1,31 + IVA MIN. + EURO 0,066 SCATTO ALLA RISPOSTA - DUR. MAX 7,49 MIN. SERVIZIO NON EROTICO - V.M. 18 ANNI



RECENSIONI

I GIOCHI PIU' INTERESSANTI GIUDICATI CON INDIPENDENZA DALLA CIURMA DI PSM, PER CAPIRE COSA COMPRARE

COMPLETO E CHIARO COME LO STILE DI PSM

Certo, il mondo PlayStation è incredibile, ma questo non significa che tutti i giochi siano meritevoli di essere comprati. Le nostre recensioni vi aiutano a scegliere solo il meglio o quello che vi piace.

La Pagella di PSM (C)

(B)

Grafica	9.0
Sonoro	8.5
Controllo	8.0
Innovazione	6.5
Longevità	5.0

In breve (A)
+ Si gioca in doccia
+ Piace sia ai cani sia ai gatti
+ La confezione è profumata
- Non contiene un joypad in regalo
- Il disco è quadrato
- A volte odora di pesce

(E) **7.5** Si tratta di un capolavoro a metà, di quei giochi capaci di divertire solo una parte di voi. Quella parte che, purtroppo, non comprende il cervello. Da provare in multiplayer, ma nella solitudine. (D)

A Fatti positivi e situazioni negative del titolo recensito.
B I voti parziali dati agli aspetti più importanti del gioco.
C Gli elementi di PSM, illustrati più sotto.
D Un breve ma definitivo commento.
E Il voto: da 1 a 10, proprio come a scuola. Mezzi compresi!

I VOTI DI PSM

10 TOTALE – *Il massimo del divertimento*
9.0 GRANDIOSO – *Sfiora la perfezione*
8.0 OTTIMO – *Soldi ben spesi*
7.0 BUONO – *Valido, ma con alcune riserve*
6.0 OK – *Diverte fino a un certo punto*
5.0 COSI' COSI' – *Dovete proprio amare il genere*
4.0 BRUTTO – *Troppi difetti, pochi pregi*
3.0 MARCIO – *Per niente divertente*
2.0 TERRIBILE – *Un vero e proprio insulto*
1.0 PERCHE'? – *Già, perché?*

ELEMENTI di GIOCO

Tutti gli ingredienti presenti nel gioco, riassunti da comodi e simpatici simbolini. Questo perché non ci piace racchiudere i titoli in pochi e riduttivi generi predefiniti, ormai inadeguati al panorama videoludico attuale.

JOYSTICK Sistema di controllo immediato e azione a tutto spiano.

CHIAVE Tanta esplorazione di scenari e un sacco d'avventura da vivere.

BANDIERA A SCACCHI Corse o altri tipi di gare, in cui si deve arrivare prima degli altri.

DADO DA SEI Protagonisti che accumulano esperienza per rafforzarsi.

MONDO A RETE Modalità online supportate, se non addirittura fondamentali.

NOTA MUSICALE La musica è alla base della struttura di gioco.

FACCINE Modalità multiplayer convincenti per 4 o più giocatori.

PUGNO Mazzate sui denti, senza saper né leggere né scrivere.

OMINO CHE SALTA La presenza di piattaforme rende necessari dei salti precisi.

PEZZO DI PUZZLE La risoluzione degli enigmi è componente importante.

INGRANAGGI Complessità nel sistema di controllo e nelle situazioni di gioco.

PISTOLA Sparatorie, mitragliate e scambi di proiettili. Di tutti i tipi.

CERCHI OLIMPICI Lo sport è l'essenza che anima gli eventi offerti.

CAVALLO DEGLI SCACCHI Elementi strategici e gestionali giocano un ruolo importante.

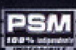
VOLANTE Guida di un veicolo, non necessariamente in modo agonistico.



LA SCELTA Il migliore del mese, tra i giochi recensiti.



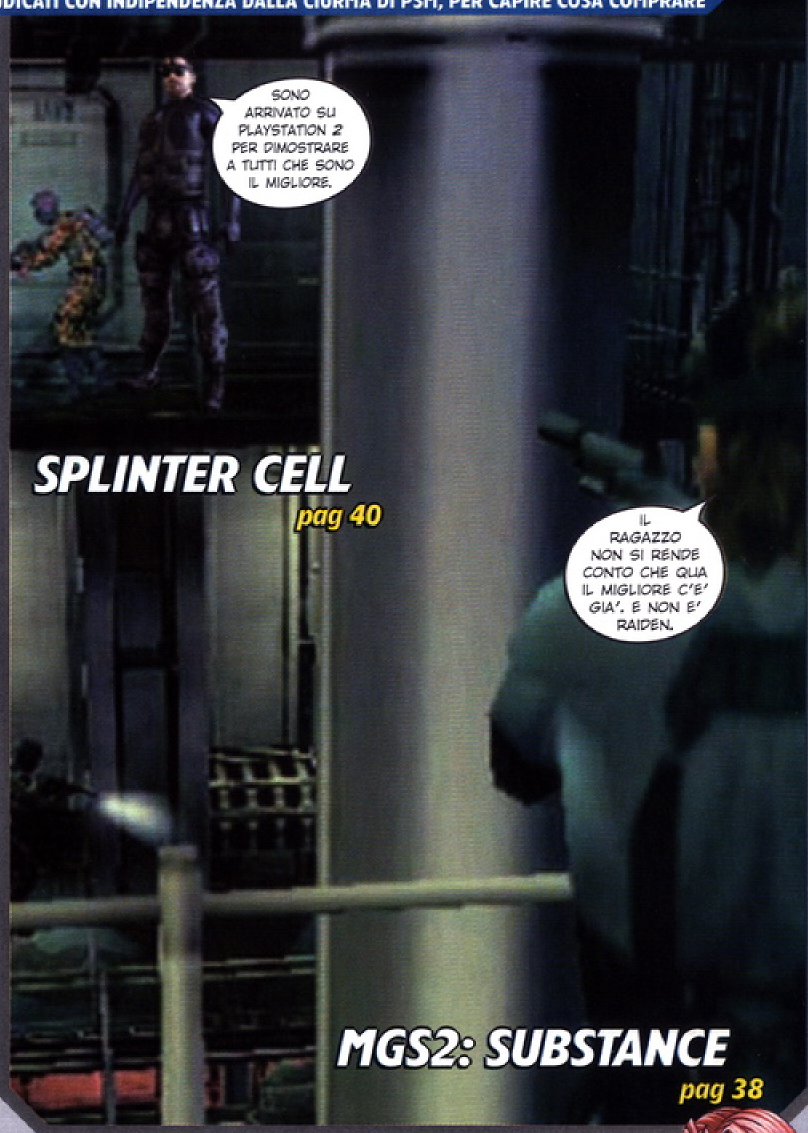
IMPORT USA La versione trattata è quella americana.



IMPERDIBILE Un titolo da acquistare e collezionare.



IMPORT JAP La versione trattata è quella giapponese.



SPLINTER CELL
pag 40

MGS2: SUBSTANCE
pag 38

I GIOCHI RECENSITI QUESTO MESE



INFO Casa SAMMY | Sviluppatore ART SYSTEM WORKS | Lingua ITA | Giocatori 1-2



▲ La ragazza a sinistra si chiama Bridget, è uno dei nuovi personaggi, ha un look da urban survivor e usa uno yo-yo come arma. Non possiamo darvi il suo numero di cellulare, purtroppo.



GUILTY GEAR X2

Finalmente anche su PS2 un picchiaduro 2D fantastico e divertente. Quando le dimensioni non contano...

PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

Innamorarsi di *Guilty Gear X2* è facile, infatti è probabilmente il miglior picchiaduro 2D per PlayStation 2 e la cosa strana è che non è nemmeno di Capcom! Esteticamente, *GGX2* ha un fascino semplice ma devastante: non è facile resistere all'appeal di una combo a base di grafica cartoonesca semidelirante e di una tempesta di musica heavy metal. Daisuke Ishiwatari, il creatore della serie, ha avuto la rara e preziosa opportunità di dare libero sfogo alla sua fantasia ed ha combinato questa fervida immaginazione con sprite ad alta risoluzione e sfondi multi stratificati, oltre che con un vero gruppo di rock'n'roll. Il risultato: una gioia per la vista e per l'udito (a meno di non odiare il metal ed i suoi derivati).

A differenza degli ultimi titoli Capcom, che promettono fin dalla copertina grande profondità, *GGX2* all'apparenza sembra relativamente



▲ Le lotte delle femministe sono servite anche ad avere donne samurai come questa rossa. Scommetto che Eddie ne avrebbe fatto volentieri a meno!



► Anche gli attacchi speciali più semplici fanno un figurone.

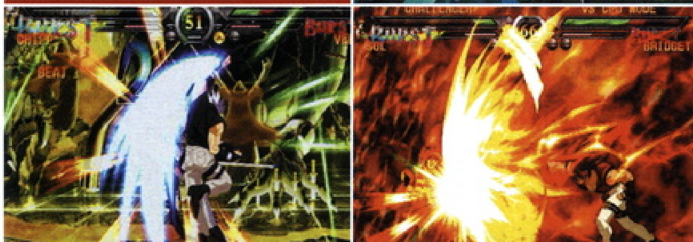
▲ Tante le novità nel sistema di combattimento, come la barra che permette di "far esplodere" il nemico.

! Non solo i lottatori, ma anche gli scenari sono disegnati a mano e pieni di dettagli gustosissimi.

◄ I personaggi presenti nei primi due Guilty Gear, compreso quello per PSone, rispondono presente all'appello.

SOLLUCCHERO VISIVO

Sembra fantastico dalle foto, eh? Ma vedere queste immagini in movimento, grazie al buon lavoro d'animazione, è addirittura esaltante. Gli effetti delle mosse segrete, poi, sono da applausi a scena aperta.



▲ Attivate tutte le opzioni grafiche, ne vale la pena.



▲ Le arene sono varie almeno quanto i personaggi. La grafica 2D è ancora capace di sorprendere!



▲ La palma di gioco più cruento rimane nelle mani di *Mortal Kombat*. Più sangue, ragazzi, su!



▲ Il gioco è giappo, la versione è USA, ma quello è palesemente un Euro d'energia!

▼ Speriamo che la versione PAL mantenga intatte le grandi qualità di questo gioco.



semplice: presenta un modesto parco personaggi, non scomoda l'alfabeto greco presentando un solo set di skill e ad una prima occhiata ha il look poco serio di un "versus" di casa Capcom. Non ha, insomma, l'aspetto di un gioco "solo per esperti" come *Street Fighter Alpha 3*, ma nonostante questo, la profondità c'è.

Sono tantissime le opzioni di movimento, le tecniche di bloccaggio e i modificatori di danno, oltre alle abilità individuali di personaggi molto caratterizzati ma comunque ben equilibrati fra di loro. Il sistema si basa su quello del primo *Guilty Gear X*, ma rende più equilibrata la forza dei vari combattenti ed offre varie tecniche per rendere efficaci sia l'attacco che la difesa. I giocatori aggressivi devono così rivedere le proprie strategie alla luce del gran numero di contrattacchi disponibili.

I vari livelli di profondità di gioco sono il cavallo di battaglia di *GGX2*. Un giocatore non troppo abile può divertirsi molto giocandolo e non è necessario diventare dei maestri per goderne appieno. Allo stesso tempo, i campioni del genere troveranno pane per i loro denti. Ogni personaggio è così diverso dagli altri, che partendo dallo stesso parco mosse ogni giocatore può sviluppare tecniche diverse d'uso per ogni singolo lottatore. Art System Works ha creato insomma qualcosa di veramente speciale e va dato atto ai Sammy Studios di aver prodotto un gioco in cui non molti avrebbero creduto. A questo punto la palla passa ai videogiocatori: saranno in grado di riconoscere una cosa bella, quando gliela si mette davanti? La versione americana non è una seconda scelta, com'è avvenuto con il primo *Guilty Gear*: ci sono tutte le modalità di gioco, i personaggi segreti e gli extra da sbloccare, presenti nella versione giapponese. Il nostro consiglio quindi è: compratelo, giocateci, divertitevi e contribuite al ritorno dei picchiaduro di qualità.

PSM

La Pagella di PSM — IMPORT

In breve
+ Grafica 2D allo stato dell'arte
+ Gioco tecnico ma anche immediato
+ I personaggi sono ben caratterizzati
- Non proprio innovativo
- Qualche personaggio in più ci voleva
- Non lo regalano

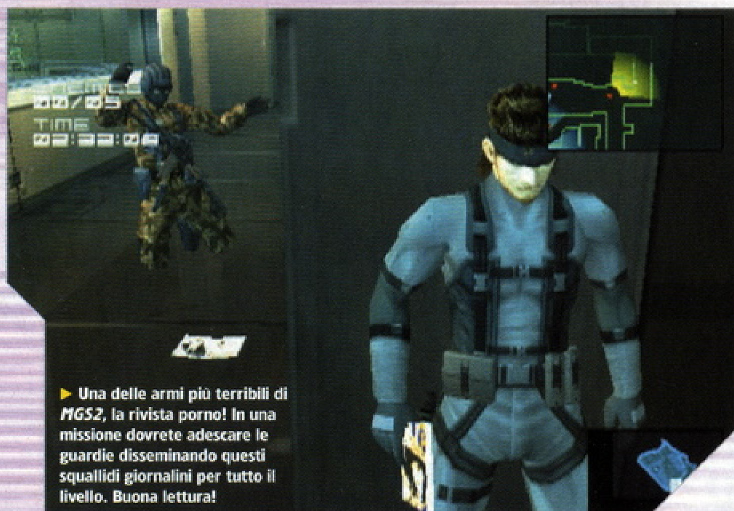
Grafica	9.0
Sonoro	8.5
Controllo	8.5
Innovazione	7.5
Longevità	9.0

9.0 Bellissimo da vedere e divertentissimo da giocare, è un'iniezione di freschezza per il genere. Un acquisto obbligato per i fan dei picchiaduro bidimensionali e per chiunque non disdegni la lotta digitale.

INFO Casa **KONAMI** | Sviluppatore **KCEJ** | Lingua **ING** | Giocatori **1**

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

A.A.A. Occasionissima! Eroi usati (ottimo stato) offresi!

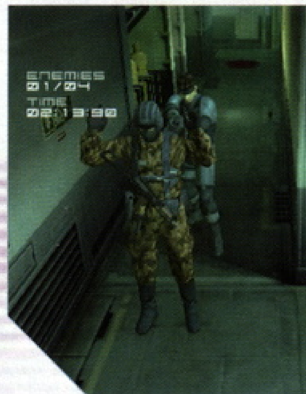


▶ Una delle armi più terribili di *MGS2*, la rivista porno! In una missione dovrete adescare le guardie disseminando questi squallidi giornalini per tutto il livello. Buona lettura!



◀ A passeggio per le balaustre di Big Shell a bordo di uno skateboard. Anche questo è *Substance*!

▼ Minacciare una guardia, puntandole contro la pistola, spesso è il modo più efficace (se non l'unico, talvolta) di risolvere una missione.



LO SO CHE NON SONO IL PIU' AMATO DAI VIDEOGIOCATORI, MA SONO ANCORA QUI.

Anche Konami, colosso dell'industria giapponese (in senso assoluto: ricordiamo che nel Paese del Sol Levante il fatturato dell'industria dei videogiochi è circa il triplo di quello automobilistico) sceglie talvolta di adottare una politica "difensiva", sfornando prodotti legati a personaggi di successo e senza prodigarsi in sforzi mirati alla realizzazione di titoli genuinamente innovativi.

Metal Gear Solid 2: Substance è l'esempio più lampante di questa filosofia. Il gioco non è niente di più di una riedizione deluxe di uno dei suoi titoli di maggior successo di tutti i tempi, uscito però più di un anno fa. Visto con quest'ottica, si può affermare senza troppi timori di smentita che il gioco è uno dei migliori (più completi, dettagliati e longevi) di tutto il catalogo PS2, dagli albori ad oggi, ma per coloro che già posseggono l'originale *MGS2* si tratta di una rivisitazione ben poco innovativa, una sorta di *MGS2.1*, con qualche marginale aggiunta rispetto al predecessore.

Ma entriamo un po' nel dettaglio: il nuovo titolo Konami contiene la versione integrale di *Sons Of Liberty*, senz'alcuna modifica di rilievo. In più, ed è questa la novità, il gioco contiene una lunga serie di mini-missioni a tema. Chi ha già giocato a *Sons Of Liberty* ricorderà l'atteggiamento arrogante usato da Raiden nelle sue interminabili conversazioni via Codec con la base, relative alla qualità del suo addestramento antecedente la missione su Big Shell. Bene, quell'addestramento è esattamente ciò su cui *Substance* si basa. Le missioni proposte si suddividono in due grandi capitoli: ci sono 358 missioni virtuali e 153 missioni alternative.

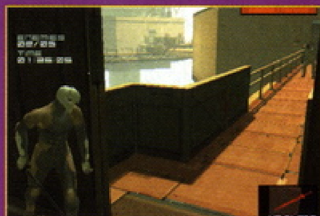
Le missioni VR (Virtual Reality) sono caratterizzate da un look estremamente stilizzato delle ambientazioni di gioco, costituite da blocchi grigi e arancioni, a simulare un'area virtuale di combattimento. Le missioni proposte sono suddi-

L'ABITO NON FA IL MONACO

In alcuni giochi il cambio d'abito è semplicemente un bonus, un premio simbolico per gratificare una prestazione particolarmente brillante (pensate, ad esempio, ai vari capitoli di *Resident Evil*, in cui è possibile sbloccare degli abiti speciali). In *Substance*, invece, il cambio d'abito conferisce ai vari personaggi poteri o capacità particolari. Così il costume da ninja di Raiden gli mette a disposizione una terribile katana, con cui fare spezzatino dei nemici, mentre l'elegante smoking di Snake ha lo sgradevole effetto di far esplodere le mine a meno di 2 metri di distanza. Una piccola chicca per il pubblico femminile: è possibile ammirare Raiden così come mamma l'ha fatto!



▲ A dispetto della sua eleganza, lo smoking di Snake complica moltissimo le missioni perché ha lo sgradevole effetto di far esplodere le mine a distanza.



▲ Efficace e truculenta, la spada di Raiden è però anche molto rumorosa (a causa delle urla delle vittime) e può mettere in allarme le guardie vicine.



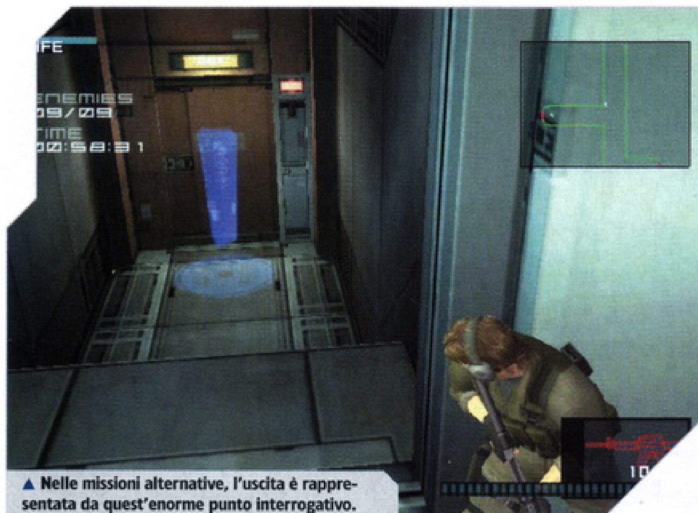
▲ Sogni mostruosamente proibiti: Raiden nudo? Come omaggio al pubblico femminile, gli sviluppatori di Konami hanno svestito il protagonista. Donne, accorrete!

▲ L'elegante abito da sera di Solid Snake non gli consentirà di uscire con disinvoltura dal livello. Ma l'uscita è lì a pochi passi, se solo non ci fossero così tante guardie!

vise in sotto-capitoli tematici: abbiamo così dieci missioni di infiltrazione (raggiungere l'uscita del livello completamente disarmati e senza farsi scorgere dalla guardie), dieci missioni di eliminazione (bisogna uccidere tutte le guardie del livello senza far suonare l'allarme), cinque missioni per ogni tipo di arma, cinque missioni con visuale in soggettiva e così via. Sono presenti anche dieci missioni "varietà", piuttosto grottesche che vedono il debutto, tra l'altro, di gigantesche guardie (Gurlogon) formato Godzilla! Le missioni possono essere effettuate nei panni di Raiden (più facili) o di Snake (più difficili). È possibile sbloccare due costumi alternativi per ogni personaggio (oltre a vestire un esoscheletro ninja stile Gray Fox, Raiden si troverà a girare nudo) che influenza anche lo stile e la difficoltà della missione.

Le missioni alternative hanno una struttura analoga, ma, invece di essere localizzate nelle antisettiche ambientazioni virtuali delle VR, si svolgono in locazioni reali, tratte dagli scenari di *Sons Of Liberty*. Si svolgono cioè a bordo della nave Discovery o sulla piattaforma ambientale Big Shell. Strutturate anch'esse in sotto-capitoli , contengono un'interessante sezione fotografica (vedi Album di famiglia). Ci sono, infine, gli Snake Tales (i "racconti di Snake"), cinque macro missioni ambientate negli scenari di *Sons Of Liberty*, divertenti ma impegnative a causa dell'assenza del radar e di comunicazioni via Codec. È questa la sezione più deludente di tutto il gioco perché tradisce le aspettative dei fan della serie: le missioni sono incoerenti e slegate dalla trama di *Sons Of Liberty*. Sarebbe stato più interessante scoprire, invece, cosa stava combinando Snake nei lunghi periodi d'assenza nella trama di *MGS2*, subito dopo l'esplosione della Discovery o su Big Shell, mentre Raiden era impegnato a trastullarsi con microfoni direzionali e altri gingilli. Ma Hideo Kojima si porterà, a quanto pare, questo segreto nella tomba.

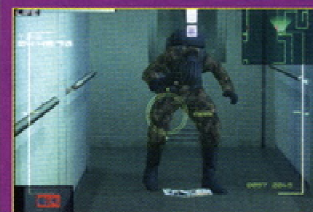
PSM



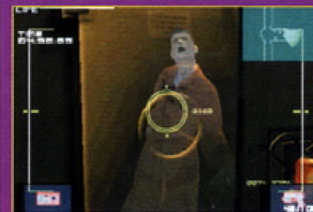
▲ Nelle missioni alternative, l'uscita è rappresentata da quest'enorme punto interrogativo.

ALBUM DI FAMIGLIA

Una delle bizzarrie di *MGS2 Substance* sono le missioni fotografiche: si sbloccano dopo aver terminato tutte le missioni alternative. L'obiettivo d'ogni missione è riuscire a scattare una foto particolare, come una guardia intenta a guardare una rivista pornografica o altre amenità del genere. La cosa divertente è che spetta al giocatore capire come scattare la foto o far sì che accada l'evento che s'intende immortalare. La qualità della foto, l'illuminazione, il centraggio e la composizione definiscono poi i punti da attribuire.



▲ Una guardia sorpresa a sbirciare tra le pagine di un periodico osé. È una delle missioni fotografiche.



▲ Una foto davvero inquietante e, francamente, un po' di cattivo gusto, ma alla Konami, a quanto pare, non vanno troppo per il sottile.



La Pagella di PSM

In breve
+ La stessa cura per i dettagli di MGS2
+ (358 + 153) missioni diverse + MGS2
+ Ottima localizzazione, come al solito
- Niente di davvero innovativo
- Niente di graficamente nuovo
- Racconti incoerenti

Grafica	9.0
Sonoro	9.0
Controllo	8.5
Innovazione	7.0
Longevità	9.0

7.0 ◀ Per chi ha MGS2

Chi ha già giocato e finito *MGS2* può evitare l'acquisto di questa nuova edizione, ma chi non l'ha ancora provato adesso non può tirarsi indietro. Un gioco magnifico in una confezione fantastica.

Per chi NON ha MGS2 ▶ **10**

INFO Casa **UBI SOFT** | Sviluppatore **UBI SOFT SHANGHAI** | Lingua **ITA** | Giocatori **1** | Supporto **DOLBY PRO LOGIC II**



▲ Una canna di pistola puntata alla tempia può far miracoli persino con i tecnici russi meno collaborativi.

PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

PSM 100% indipendente LA SCELTA

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

PS2 contro Xbox, Sam Fisher contro Snake: chi vincerà?

Anche i più fieri paladini della console Sony devono aver provato una sottilissima invidia quando *Tom Clancy's Splinter Cell* esplose la sua "scheggia impazzita" su Xbox alla fine dell'anno scorso. Una malefica scheggia plasmata ad arte e abilmente indirizzata per colpire al cuore una delle sacre icone del monolito nero, quel Solid Snake indiscusso protagonista dell'azione stealth su PlayStation 2. L'incredibile illuminazione dinamica e i convincenti effetti volumetrici implementati sulla macchina Microsoft sembravano addirittura destinati a spostare gli equilibri di mercato tra le due console, sorretti com'erano da un solido frame-rate garantito dal motore grafico di *Unreal* e da una struttura di gioco mutuata dai precedenti titoli griffati *Tom Clancy's*.

Ma proprio quando tutto sembrava perduto, quelle vecchie volpi di Sony hanno rispolverato l'antico motto "Non sottovalutate la potenza di PlayStation", adattandolo alle mutate condizioni di mercato. Ecco quindi una PS2 che torna a flettere i suoi muscoli commerciali e a mostrare tutta la sua potenza grafica in una versione di *Splinter Cell* che non ha nulla da invidiare a quella della concorrenza, anzi. Forte di un team di sviluppo di più di settanta persone, Ubi Soft Shanghai è riuscita nell'arduo compito d'implementare tutti quei mirabolanti effetti visivi che tanto avevano impressionato su Xbox. Luci volumetriche, ombre dinamiche, elementi naturali come fuoco, fumo e acqua dotati di vita propria (è stato addirittura aggiunto un effetto di distorsione della visuale dovuto al calore delle fiamme) garantiscono un impatto visivo che esalta ulteriormente le importanti componenti stealth del gioco.

Non dimentichiamoci, infatti, che la succitata sfida a *MGS2* viene giocata primariamente sul piano del gameplay. Se nel capolavoro di Hideo Kojima l'elemento stealth veniva finemente calibrato ed elegantemente dosato nei frequenti intervalli tra un dialogo logorroico e un chilometrico filmato, *Splinter Cell*

L'ARTE DELL'HEADSHOT

"Headshot", cioè colpo alla testa. Da sempre, il modo più veloce e pulito per eliminare i nemici è fargli un bel buco in testa, meglio se con un proiettile di grosso calibro. E *Splinter Cell* non fa certo eccezione.



▲ Equipaggiate il vostro fucile d'assalto silenziato e nascondetevi nell'ombra, accosciandovi per limitare i tremiti della mano...



▲ ...quindi zoomate con il mirino telescopico fino a inquadrare in pieno la turgida zucca dell'ignara vittima, e sparate!



▲ Nel malaugurato caso veniate scoperti, sparate alle luci e accendete il visore termico per riguadagnare il vantaggio tattico perso.

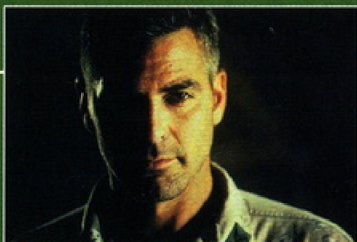
PSM BREAKDOWN

► In questo fotogramma potete apprezzare l'illuminazione volumetrica e le ombre dinamiche, i veri fiori all'occhiello di *Splinter Cell*.

◄ Premendo ◎ Sam si esibisce nella sua posa privilegiata, l'accosciata (giusto in asse con le cosce della tipa, per l'appunto!)

UN CLONE DI CLOONEY?

Sam Fisher è un "duro", su questo non ci piove. Barba incolta, sopracciglia marcate, mascella volitiva, capelli brizzolati con un taglio da marine: che ne dite, somiglia più a Corfola o a George Clooney?


▲ Non notate la somiglianza? Lo sguardo risoluto è proprio quello di Sam Fisher, o viceversa.

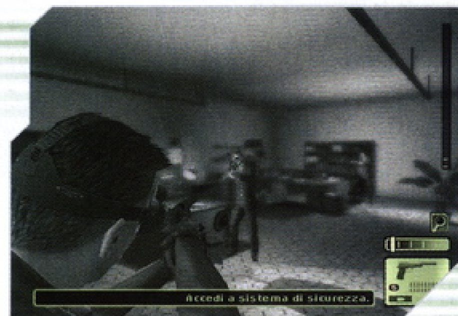

▲ Ma non appena il protagonista di *Splinter Cell* smette i panni civili usati per travestimento...


▲ ...eccolo trasformarsi in un micidiale incursore con tre occhi luminosi che scrutano l'oscurità.



▲ In questo squallido capannone inizierà il vostro fondamentale addestramento. Siete pronti a fare un po' di ginnastica?


▲ La missione extra inclusa nella versione PS2 vi porterà nelle distese innevate della centrale nucleare di Nadezhda.



▲ No, non si tratta di un film in bianco e nero, ma di uno scontro a fuoco visto attraverso il visore a infrarossi di Fisher.

predilige un approccio più "hardcore", un'interpretazione sicuramente meno teatrale e più realistica del ruolo dell'infiltratore silenzioso. La forma contro la sostanza, insomma (almeno fino all'arrivo di *MGS2 Substance*!). Questo si traduce in una trama molto più aderente alla situazione geopolitica attuale (come da tradizione per un prodotto firmato Tom Clancy): i terroristi si chiamano Grinko e Nikoladze, e non Vamp e Fortune; l'equipaggiamento (prestabilito per ognuna delle undici missioni di gioco) è composto da armi da fuoco e strumenti spionistici, e non da katana-ninja e scatoloni di cartone; le locazioni spaziano da un'ambasciata cinese a una centrale nucleare russa (livello innevato esclusivo per la versione PS2), e non da una futuribile piattaforma oceanica allo stomaco di metallo di un ipotetico Arsenal Gear.

Lo stesso sistema di controllo permette a Sam Fisher, il "duro" protagonista del gioco Ubi Soft, di esibirsi in una gamma di movimenti addirittura più ampia rispetto a quella già vasta a disposizione di Solid Snake, con cui sorprendere gli avversari tramite acrobazie e atletismi degni del Leon cinematografico interpretato da Jean Reno. Anche così, però, ingannare i vigili sensi delle sentinelle nemiche non è certo facile, dato che queste ultime sono guidate da un'intelligenza artificiale decisamente raffinata. In effetti, in un ipotetico scontro tra un manipolo di soldati di *MGS2* e un drappello di militari di *Splinter Cell* il risultato verrebbe decisio unicamente da una mera questione numerica, visto che entrambe le fazioni sono dotate di una notevole IA (soprattutto se paragonata a quella a dir poco deficitaria implementata in *Ghost Recon*). Ma anche sotto questo aspetto il titolo Ubi Soft può contare su un asso nella manica, sotto forma di un'inquadratura in terza persona gestibile dal giocatore tramite la levetta analogica destra del joypad contrapposta a quella fissa di *Sons Of Liberty* (che comunque disponeva di una visuale soggettiva totalmente configurabile).

Se a questo aggiungiamo lo streaming contemporaneo da DVD di musica, effetti sonori e voci (tutte adeguatamente doppiate in italiano) e una longevità in termini di ore necessarie per completare il gioco sicuramente superiore al capolavoro di Kojima (dovuta al realismo di cui sono infusi entrambi i livelli di difficoltà Normale e Difficile, nei quali pochi proiettili bastano per costringervi a ricominciare dall'ultimo checkpoint), si può tranquillamente affermare che *Tom Clancy's Splinter Cell* abbia tutte le carte in regola per dare fastidio a *Metal Gear Solid 2: Substance* anche su PlayStation 2. Una casa, il monolito nero, sufficientemente spaziosa per ospitare entrambi i contendenti, adesso non dobbiamo fare altro che godere alla grande.

PSM


▲ Questa acrobatica posizione vi permetterà di balzare sugli avversari sottostanti, sperando che non abbiano i mitra puntati verso l'alto. Ehm.

La Pagella di PSM

In breve

+ Mai viste luci e ombre tanto realistiche!
+ Controlli efficienti e flessibili
+ IA nemica decisamente all'altezza
+ Protagonista carismatico

- Longevo, ma a volte frustrante
- Meno "stiloso" di MGS 2

Grafica	9.0
Sonoro	9.0
Controllo	8.5
Innovazione	8.0
Longevità	8.5

9.0

Svincolandosi dall'inevitabile confronto con *MGS2*, *Splinter Cell* offre un approccio all'azione stealth realistico e convincente in virtù di qualità grafiche e strutturali davvero di prim'ordine.

INFO Casa SEGA | Sviluppatore TREYARCH | Lingua ING | Giocatori 1-4 | Supporto MULTITAP





▲ Le nuove animazioni dei portieri li rendono meno infallibili che in passato.

NHL 2K3

Un altro capolavoro di Sega Sports arriva in Italia.

L'hockey su ghiaccio, come del resto quasi ogni altro sport americano, ha in Italia un seguito molto limitato, che si impenna in occasione di particolari risultati nostrani a livello internazionale, ma difficilmente raggiunge il grande pubblico. Una vostra eventuale diffidenza nei confronti della disciplina, però, non deve tenervi lontani da questo splendido gioco, a nostro parere capace di far cambiare idea anche ai più scettici. Il maggior pregio della simulazione Sega è infatti il grande equilibrio che si è ottenuto fra realismo e immediatezza del sistema di gioco. Una quantità spaventosa di indicatori e opzioni può essere impostata per venire incontro alle esigenze di chiunque, dall'appassionato che esige perfetta aderenza alla realtà a coloro che si avvicinano per la prima volta all'hockey e vogliono solo prendersi a mazzate in santa pace. Tutto questo viene coronato da un motore grafico di ottimo livello, che riproduce le tipiche movenze dei giocatori in ogni sfumatura. Non siamo ai livelli di *NFL 2K3* e *NBA 2K3*, soprattutto per quanto riguarda la qualità dei volti, ma certo è difficile lamentarsi del lavoro di Treyarch. Chiaramente anche il corredo di opzioni è notevole, grazie anche soprattutto allo sfruttamento della licenza ESPN, che regala al tutto un'atmosfera televisiva esaltante. Chi conosce l'edizione dell'anno scorso, sarà lieto di sapere che è finalmente stata introdotta la modalità Franchise, con tutte le possibilità di gestione della squadra e del mercato che essa comporta. Oltre al già citato livello di dettaglio grafico, gli unici reali dubbi che possiamo manifestare riguardano la telecronaca, poco convincente e talvolta fuori posto. Per il resto, si può tranquillamente affermare che siamo di fronte a un capolavoro assoluto e piange il cuore al pensiero che la poco chiara politica di SCEE nei confronti del gioco online ci priverà per il momento del multiplayer via Internet.

PSM

PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

FACCIA AL MURO

Fra le caratteristiche più intriganti e peculiari proposte da *NHL 2K3* c'è la difesa del puck a bordo campo, coi giocatori che vengono letteralmente schiacciati contro le pareti e possono cercare di liberarsi a gomitate o passare il dischetto ai compagni usando i piedi.



▲ In difesa è possibile utilizzare qualsiasi parte del proprio corpo per fermare i tiri.



▲ Il face-off può risultare decisivo, perché permette di liberare un compagno al tiro.

La Pagella di PSM

In breve
- \+ Simulazione perfetta
- \+ Adattabile a tutte le esigenze
- \+ Buona veste grafica
- \+ Modalità franchise molto profonda
- \- Telecronaca deludente
- \- Niente gioco via Internet

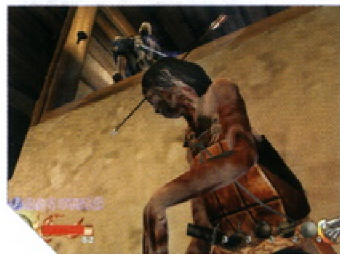
Grafica	9.0
Sonoro	7.5
Controllo	9.5
Innovazione	8.0
Longevità	9.5

9.5 Il miglior gioco di hockey che possiate desiderare, adatto a tutti i gusti e tutte le esigenze. Se avete anche solo un piccolo interesse in questo sport, siete moralmente obbligati a provarlo.

Casa **ACTIVISION** | Sviluppatore **K2** | Lingua **ING** | Giocatori **1-2** INFO

TENCHU WRATH OF HEAVEN

Activision dona finalmente ai ninja la dignità che meritano.







▲ Affrontare scontri diretti coi nemici può essere spesso un problema, sorpattutto se sono numerosi. Oltretutto non permette di sbloccare le mosse segrete.

◄ Il multiplayer può essere anche di tipo cooperativo, con missioni speciali da affrontare collaborando.

► Il buon vecchio Rikimaru è tornato a far danni fra le forze del male!

I primi due episodi della serie *Tenchu* si sono visti su PSone e, pur con tutti i loro difetti strutturali, hanno lasciato intravedere un ottimo potenziale, che con questo seguito riesce finalmente a esprimersi. Lo schema di gioco è rimasto lo stesso di sempre, ovvero una specie di *Metal Gear Solid Ninja*: il giocatore deve affrontare una serie di missioni dalla crescente difficoltà, cercando di mantenere un basso profilo, di uccidere i nemici cogliendoli di sorpresa e di affrontare meno scontri frontali possibile. Di livello in livello, lo scopo finale rimane sempre quello di arrivare in un determinato punto o uccidere un determinato nemico; per farlo, bisognerà sostanzialmente trovare la strada giusta, scegliendo fra le varie possibilità che la struttura molto aperta delle mappe ci offre. Il cuore del gioco, insomma, è costituito dall'esplorazione e dai combattimenti, preferibilmente da risolvere in un colpo solo. Se infatti riuscite a colpire un nemico senza che si accorga di voi (un apposito indicatore vi segnala la situazione), realizzerete un'uccisione stealth. Gli omicidi di questo tipo, oltre a essere spettacolari e veloci, illuminano uno degli ideogrammi che compongono la frase scritta in basso a sinistra dello schermo. Ogni missione "nasconde" una mossa speciale per il vostro personaggio che può essere sbloccata completando la frase. Se contate nove missioni per i tre protagonisti, ciascuno dotato delle sue mosse personali, e aggiungete una quantità smodata di oggetti che è possibile trovare e utilizzare, avrete un'idea della varietà offerta da *Tenchu: Wrath of Heaven*. Aggiungendo a questo un'ambientazione sempre affascinante come il medioevo nipponico, realizzata peraltro con un motore grafico di ottimo livello, capirete perché questo gioco ci ha soddisfatto tanto. A non convincere fino in fondo, però, giungono l'I.A. dei nemici, spesso veramente troppo facili da trarre in inganno, la non perfetta gestione delle telecamere e il sistema di controllo che, pur rappresentando un clamoroso miglioramento rispetto al passato, lascia talvolta a desiderare per comodità e precisione.

PSM



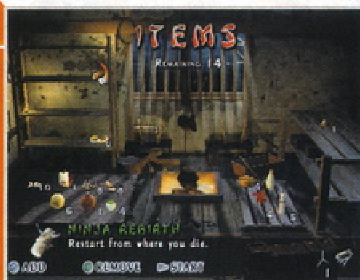
▲ Gli zombie e i fantasmi possono essere uccisi solo con armi particolari, mentre le spade canoniche li rallentano.



▲ Lasciarsi alle spalle il frutto di una uccisione stealth regala sempre tanta soddisfazione.

SHOPPING

Prima di ogni missione i nostri amati ninja vanno a fare la spesa dal droghiere e si portano via tutti gli oggetti più utili. Proseguendo nel gioco, la fornitura del negozietto migliora sempre più proponendo oggetti magici e i potenziamenti più disparati possibili.



La Pagella di PSM

In breve
+ Grande libertà di movimento
+ Tante armi e mosse segrete
+ Buon motore grafico
- I.A. non perfetta
- La telecamera fa un po' le bizze
- Controllo a volte incerto

Grafica	8.5
Sonoro	9.0
Controllo	8.0
Innovazione	7.0
Longevità	8.0

8.0 Un gioco molto ben realizzato e un grande passo avanti rispetto ai precedenti episodi. Ma se si vuole raggiungere l'eccellenza c'è ancora parecchio lavoro da fare.

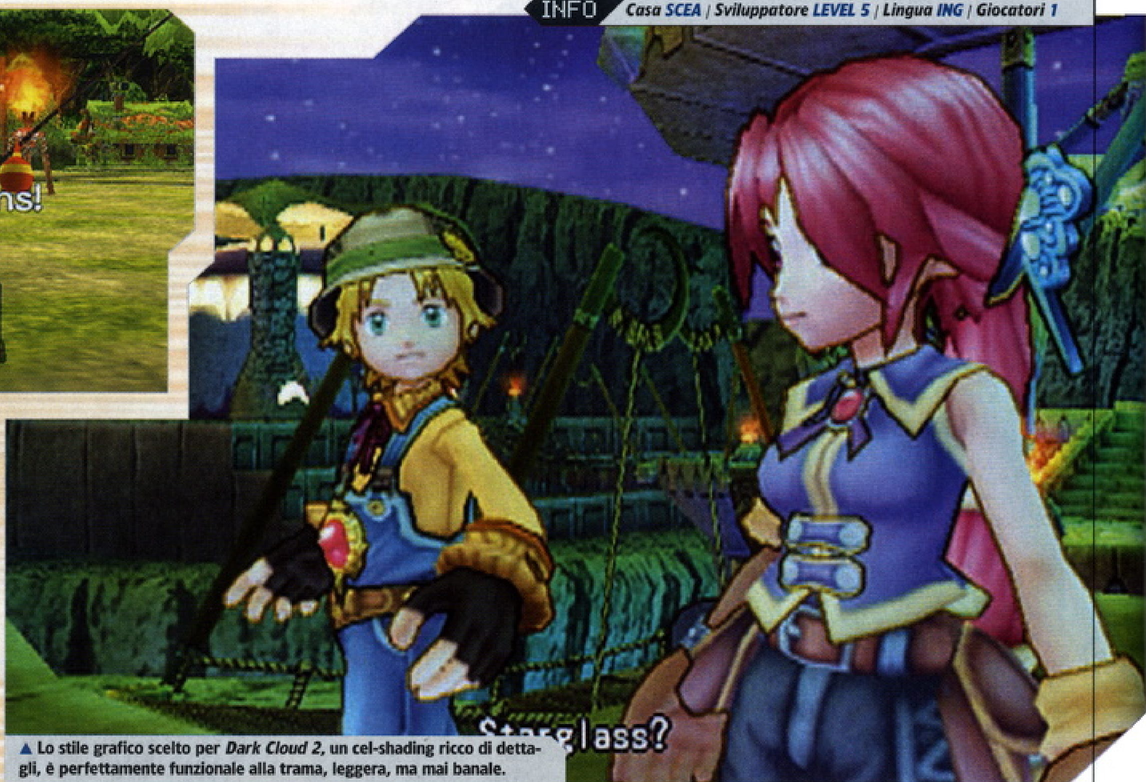
INFO Casa **SCEA** | Sviluppatore **LEVEL 5** | Lingua **ING** | Giocatori **1**



▲ Anche in questo seguito è possibile pescare, ma queste sezioni sono integrate meglio nella trama rispetto a quanto visto nel prequel.

▼ I nemici di *Dark Cloud 2* sono difficili da sconfiggere. Per superarli non basterà premere forsennatamente il tasto di attacco.





▲ Lo stile grafico scelto per *Dark Cloud 2*, un cel-shading ricco di dettagli, è perfettamente funzionale alla trama, leggera, ma mai banale.

DARK CLOUD 2

Il primo gioco di ruolo uscito su PlayStation 2 torna in un bel seguito. Preparate cappa e spada!

I possessori di PlayStation 2 salutarono l'uscita di *Dark Cloud* con un'accoglienza piuttosto calorosa. Il mix di costruzione cittadina, di creazione di armi personalizzabili e di combattimento arcade, aveva permesso a *Dark Cloud* di riscuotere un buon successo di pubblico e critica. Sorprendentemente, sembra che Level 5 abbia dato ascolto alle critiche rivolte al pur discreto *Dark Cloud*, riuscendo a sfornare un seguito molto più avvincente e profondo del predecessore. In *Dark Cloud 2* il giocatore vestirà i panni di Max, un giovane catapultato in un'avventura epica che lo porterà addirittura ad avventurarsi in un futuro lontano 100 anni. Il povero Max, braccato a causa della collana ereditata dal padre, si imbatte in Monica, una ragazza proveniente dal futuro e dotata dell'abilità di viaggiare nel tempo. Max e Monica dovranno impedire a un tiranno malvagio di devastare il mondo del passato (il mondo di Max), per evitare che le cose vadano a finire male nel futuro (il mondo di Monica).

Il risultato è un gioco di ruolo in cui l'esplorazione di dungeon la fa da padrona, ma che riesce a mescolare con maestria la parte gestionale, quella più meramente ruolistica e i numerosi sottogiochi presenti nel mondo di *Dark Cloud 2*, fra i quali citiamo pesca, golf e addirittura fotografia. Anche la trama riesce a rimanere su ottimi livelli per tutta la durata del gioco. Il pezzo forte di *Dark Cloud* è sicuramente l'immensa quantità di dettagli, tanto nel mondo di gioco, quanto nelle diverse azioni che potrete compiere. Anche in questo seguito le armi sono personalizzabili a piacimento e possono essere trasformate in armi di qualità superiore tramite l'utilizzo. Per rendere meno frustrante il gioco, Level 5 ha pensato bene di rendere le armi indistruttibili: le riparazioni saranno comunque necessarie per mantenerle sempre efficaci. Sarà possibile passare da un personaggio all'altro in qualsiasi momento: molto utile, dal momento che ognuno di essi è dotato di un'abilità speciale, necessaria per superare determinate sezioni dei dungeon. In *Dark Cloud 2* c'è molto di più, ma sfortunatamente non abbiamo lo spazio per parlarvi delle divertenti sottomissioni e delle splendide invenzioni! *Dark Cloud 2* offre ai fan dei giochi di ruolo per console un'esperienza emozionante e duratura. Consigliato senza riserve.

PSM

IMPORT



▲ La quantità di accessori presenti in *Dark Cloud 2* è sbalorditiva. Ci metterete un po' per capire l'esatto utilizzo di ogni oggetto.



▲ I dungeon sono molto più vari. Una buona notizia, dal momento che ci passerete un sacco di tempo dentro.

La Pagella di PSM

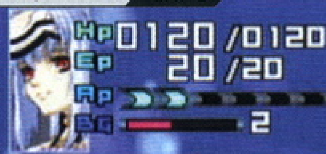
In breve
+ Grafica piacevole
+ Ottimo mix di generi
+ Giocabile e avvincente
+ Ottima Longevità

- Meno ispirato di *Final Fantasy X*
- A tratti un po' ripetitivo

Grafica	7.5
Sonoro	7.5
Controllo	8.0
Innovazione	7.5
Longevità	8.5

8.0 Un gioco di ruolo coinvolgente, che riesce a migliorare tutti i punti vincenti del primo capitolo, eliminando completamente i pochi punti deboli.

Casa NAMCO | Sviluppatore MONOLITH | Lingua ING | Giocatori 1 INFO


▲ Il sistema di combattimento ricorda quello visto in *Xenogears*, ma naturalmente dal punto di vista grafico quello di *Xenosaga* è anni luce avanti.



▲ *Xenosaga* fortunatamente è pieno di sottogiochi: un ottimo diversivo fra una sequenza non interattiva da un quarto d'ora e l'altra.

▼ Ogni sequenza non interattiva è renderizzata in maniera spettacolare usando gli stessi modelli poligonali del gioco.



XENOSAGA

Finalmente arriva anche in occidente il GdR tanto amato dai giapponesi!

Xenosaga è il classico GdR che si ama o si odia. È proprio l'equilibrio fra le parti il vero problema di questo titolo Namco: sequenze non interattive di una lunghezza esasperante si alternano a combattimenti intensi e altamente tattici, il tutto accompagnato da una musica minimalista. Ciò non significa naturalmente che sia un brutto gioco. *Xenosaga*, il primo episodio di una serie presumibilmente piuttosto lunga, è una sorta di prequel immaginario dell'eccellente gioco di ruolo Squaresoft per PSone, *Xenogears* (purtroppo uscito solo in versione USA e mai giunto in Europa). La meravigliosa introduzione del gioco descrive una trama misteriosa che catapulta il giocatore 4.000 anni nel futuro, periodo in cui il genere umano ha iniziato a produrre degli umanoidi robotici da combattimento chiamati KOS-MOS.



La trama è meravigliosamente profonda, e mantiene le tematiche religiose e filosofiche già incontrate in *Xenogears*. Chi ha amato alla follia il suo predecessore resterà affascinato dall'interessante cast di personaggi di *Xenosaga*. Le battaglie vengono combattute tramite un sistema di scontri che ricorda vagamente le lotte fra mech di *Xenogears*. In *Xenosaga* ogni scontro viene combattuto quasi alla pari: i vostri nemici, infatti, dispongono quasi sempre di risorse analoghe alle vostre, e possono persino ricorrere all'ausilio di un "Boost" per rendere più letali i propri colpi. Dal momento che al giocatore il "Boost" è concesso con molta più parsimonia, non è raro morire in battaglia, e questo elemento potrebbe scoraggiare i giocatori alle prime armi. Nonostante questo bel sistema di combattimento, in *Xenosaga* si ha la sensazione di giocare troppo poco. La maggior parte del gioco consiste di esplorazioni di dungeon intervallate da scene di intermezzo lunghissime. Per fortuna è possibile saltarle a piacimento. In conclusione, è davvero difficile consigliare *Xenosaga* a chi non sia un accanito fan di *Xenogears*, ma nonostante questo si tratta di una serie da tenere d'occhio: il prossimo potrebbe rivelarsi molto più divertente e intenso di questo! Nel frattempo, comunque, godiamoci questa inconsueta ambientazione (per un gioco di ruolo nipponico) a base di astronavi e belle ragazze! PSM




IMPORT

La Pagella di PSM

In breve
+ Grafica eccellente
+ Ottimo sistema di combattimento
+ Trama avvincente e profonda
- Musica troppo minimalista
- Si gioca poco...
- ...e si guarda molto.

GRAFICA	7.5
SONORO	7.0
CONTROLLO	7.5
INNOVAZIONE	7.5
LONGEVITÀ	7.5

7.0 Un buon gioco di ruolo, in cui purtroppo si gioca poco e si guarda molto. *Xenogears* resta un titolo molto più completo, specialmente se siete fan del suo predecessore.

INFO Casa **ELECTRONIC ARTS** | Sviluppatore **EA SPORTS BIG** | Lingua **ING** | Giocatori **1-4** | Supporto **DOLBY PRO LOGIC, MULTITAP**



▲ I giochi di gambe (e braccia) che si possono fare in questo gioco sono veramente fuori dal comune.



▲ Lanciati a canestro senza che nessuno possa fermarci: succede un po' meno che nel primo episodio.

NBA STREET VOL.2

I playground statunitensi tornano a dettare legge su PS2.

EA Sports BIG è il marchio che Electronic Arts sfrutta per pubblicare i suoi giochi sportivi dall'impronta più dichiaratamente arcade e "casinara" (anche se ci sarebbe da discutere sul presunto realismo di un *FIFA* o di un *NBA Live*). Fra i primi prodotti sfornati dall'etichetta ci fu *NBA Street*, un gioco dedicato al basket da strada che si pratica nei playground di tutto il Nord America. La "simulazione" venne realizzata mettendo grandissima enfasi sulla spettacolarità e sulla quasi totale assenza delle regole che caratterizzano il basket professionistico. Chiaramente, come la filosofia di EA Sports BIG impone, si esagerò in tutti i sensi, regalando a ogni giocatore schiacciate e mosse segrete degne del miglior film di fantascienza e permettendo interventi difensivi violenti ben oltre il limite della pena capitale. Il risultato era un gioco molto divertente, soprattutto in multiplayer, che pagava però una certa monotonia di fondo e la scarsa profondità generale.





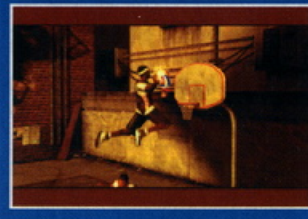
▲ Giocare in difesa è complicato, ma non impossibile. Dovete cercare di non tentare troppi anticipi e puntare quasi tutto sull'atletismo. Contromosse e stoppate sono fondamentali!

Con questo seguito si è cercato di limitare i problemi (eliminarli è pressoché impossibile, per la stessa natura del gioco) sostanzialmente potenziando al massimo tutto ciò che di buono già c'era. Abbiamo così un maggior numero di atleti, visto che alle stelle NBA e ai giocatori da strada si aggiungono i più grandi campioni del passato, un ricco editor per creare squadre e personaggi, qualche nuova opzione di controllo e la modalità carriera con cui portare al successo il proprio cestista. A livello di gioco vero e proprio, i cambiamenti più grossi si trovano in una fase difensiva più curata ed efficace e nell'introduzione del doppio gamebreaker. Rimane la ripetitività di uno schema di gioco poco profondo, che non raggiunge certo la completezza di una simulazione e soprattutto in single player finisce inevitabilmente per sostituire l'esaltazione iniziale con stanchezza e noia. Finché durano il fantastico multiplayer e i tanti segreti da sbloccare, però, c'è da divertirsi parecchio.

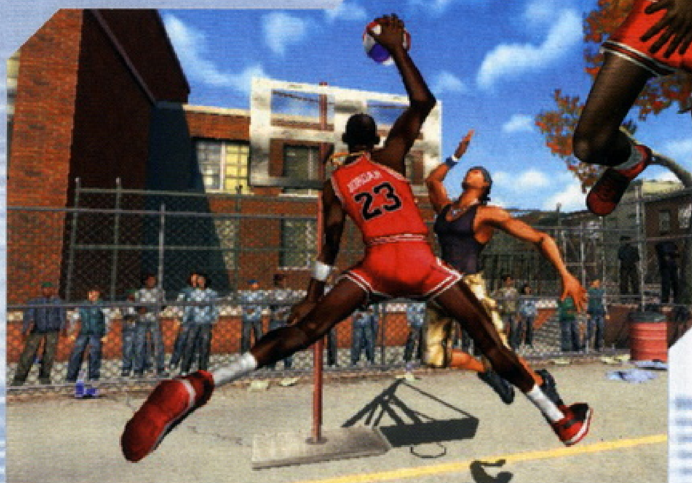
PSM

SPACCAGIOCO

Il gamebreaker si attiva quando la barra di energia che caricate eseguendo mosse spettacolari raggiunge il culmine. A quel punto potete utilizzarlo per andare a segno facilmente e raccogliere una marea di punti o, novità di questo secondo episodio, metterlo da parte in attesa di ottenerne un secondo. Sommando i due gamebreaker otterrete una schiacciata inarrestabile e un delirio di punti e soldi.



▼ Il caro vecchio MJ in questo gioco non mostra certo gli acciacchi che lo frustrano nella realtà ed è più air che mai!





In breve
- + Immediato e divertentissimo
- + Tanti segreti da sbloccare
- + Modalità carriera intrigante
- + Fantastico in multiplayer
- - Poco profondo
- - Alla lunga un po' monotono

Grafica	8.5
Sonoro	8.5
Controllo	8.5
Innovazione	6.5
Longevità	7.5

8.0 *NBA Street Vol.2* è un seguito che si migliora in ogni componente ma non riesce a eliminare del tutto i difetti del primo episodio. Un must per le sfide in multi, in singolo è tutt'altro che eterno.

Casa SEGA | Sviluppatore UGA | Lingua ITA | Giocatori 1-2 INFO



▲ Sgamati! I protagonisti di *Space Channel 5 P2* sotto i riflettori di PSM. Ulala è la migliore, ma anche gli altri non scherzano.



▲ Le novità di questo seguito: strumenti per tutti e uno Space Michael (che è proprio Michael Jackson) che finalmente canta.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

L'irresistibile Ulala è tornata per ballare con noi!

PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

Sono molte le caratteristiche che rendono *Space Channel 5 Part 2* un titolo unico nel genere dei giochi musicali. A differenza di tutti gli altri prodotti che si basano sulla musica, infatti, il capolavoro UGA è l'unico che rende effettivamente necessario uno spiccato senso del ritmo per essere portato a termine. Nei vari (e comunque molto belli) *Parappa 2*, *Guitaroo-Man*, *Britney's Dance Beat* e compagnia, un giocatore molto veloce e abituato all'utilizzo del DualShock 2 potrebbe arrivare alla fine del gioco anche con il volume al minimo, semplicemente guardando le indicazioni su schermo e premendo il tasto giusto al momento giusto. Nell'avventura della spettacolare Ulala, invece, le indicazioni di tipo visivo sono, sì, molto utili (ai richiami vocali "Left", "Right", "Chu", "Hey" eccetera corrispondono nella maggior parte dei casi movimenti appropriati dei vostri avversari, che poi vanno "imitati"), ma niente e nessuno vi dirà mai in quale momento preciso premere il tasto giusto. A parte, ovviamente, il vostro senso del ritmo e la vostra memoria.



▲ In alcune fasi il gioco è un vero e proprio sparatutto. Così sembrerebbe, vero?



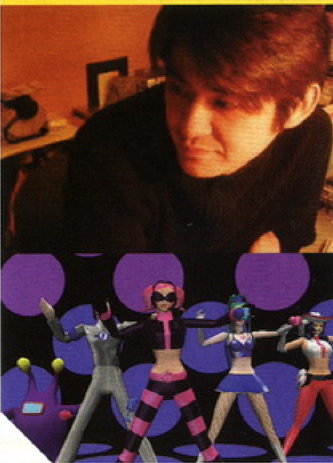
▲ Un completo alla Kylie Minogue per Ulala. Il gioco è pieno di costumi da sbloccare.

L'importante differenza sopra descritta permette a *SC5P2* di offrire un'esperienza audiovisiva finalmente completa, così come aveva già fatto l'ottimo prequel. È una goduria ammirare lo splendido impegno profuso dai designer UGA nella realizzazione di ambientazioni e personaggi coloratissimi e psichedelici. E il tutto senza essere distratti da una porzione di schermo esclusivamente dedicata alla sequenza di comandi da premere: nel gioco di Tetsuya Mizuguchi (vedi approfondimento) tutto lo schermo è dedicato al godimento del giocatore.

Rispetto al primo episodio, il sistema di controllo è decisamente migliorato, risolvendo così anche quei piccoli problemi di risposta che i comandi saltuariamente presentavano. Sono state aggiunte sequenze cantate e strumenti musicali, che si inseriscono nel sistema di gioco in modo semplice e soddisfacente. Il multiplayer per due giocatori, poi (uno bada alla croce direzionale, l'altro ai tasti), ripropone il feeling di una jam session. Ve la mettiamo in breve? Questo gioco è una figata totale. PSM

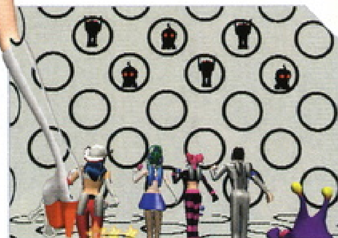
SIGNORI, IL GENIO!

Tetsuya Mizuguchi, idolo indiscusso di Ualone, è tra i migliori interpreti dell'ipnosi videoludica contemporanea. Dopo aver partecipato alla realizzazione di *Sega Rally*, ha fondato United Game Artists e dato alla luce quei capolavori psichedelici che rispondono ai nomi di *Space Channel 5* e *Rez*. Inchino.





▲ Left! Chu-chu! Right! He-Hey! *SC5P2* è ritmo, ritmo e ancora ritmo. Impossibile staccarsi, dopo aver iniziato una partita.



▲ La parte del gioco preferita da Ualone. Musica elettronica e immagini che più allucinanti non si può: assolutamente fantastico.

La Pagella di PSM

In breve

+ Rimane una rivoluzione nei musicali
+ Migliorato il sistema di controllo
+ Splendida varietà di generi musicali
+ In due è divertentissimo

- Rigiocabilissimo, ma molto breve
- Se non avete ritmo siete spacciati

Grafica	7.5
Sonoro	9.5
Controllo	8.5
Innovazione	8.0
Longevità	7.0

8.5 Una protagonista troppo cool, una giocabilità incredibile (per chi ha senso del ritmo), un look psichedelico, delle tracce audio fichissime e un prezzo aggressivo. Con *Frequency* nell'Olimpo della Musica.



▲ Le ambientazioni evocative del gioco sono accompagnate dalle musiche epiche dell'Orchestra Sinfonica Internazionale di Mosca. Hai detto niente...

INFO **Casa** TECMO | **Sviluppatore** TECMO | **Lingua** ING | **Giocatori** 1



▲ In *Rygar* le telecamere sono fisse. Per questo, ogni tanto, ci scappa qualche inquadratura a lungo campo. Ma questo non guasta.

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

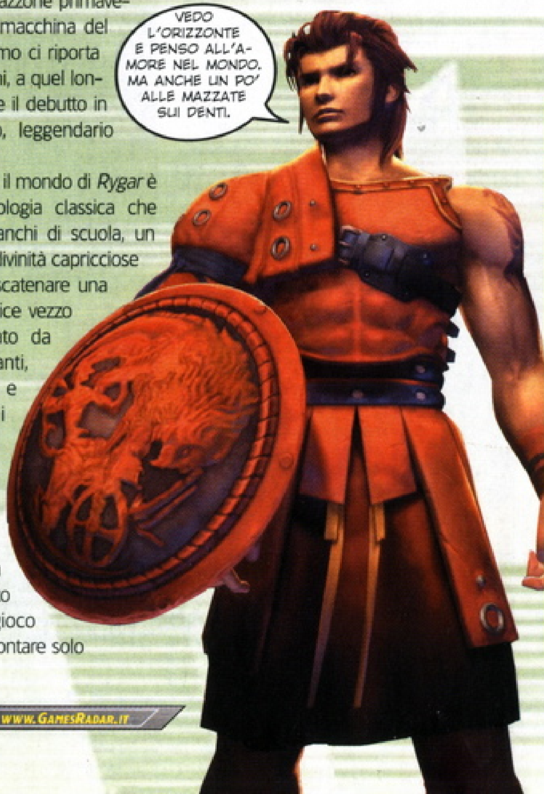
Il ritorno di un eroe antico quanto quel vecchio di Corfola! O quasi...





▲ La leggendaria avventura è tornata. Guardate che scene epiche! Guardate che situazioni eccitanti. Chi di voi non vedeva l'ora di giocare a questo storico titolo su PS2?

Revival, che passione! La febbre del retrogaming sembra impazzare su PS2: sequel dedicati a celebri titoli del passato, da *Pac-Man* in poi, fioriscono in catalogo come funghi dopo un acquazzone primaverile. Questa volta, la macchina del tempo chiamata Tecmo ci riporta indietro di ben 17 anni, a quel lontano 1986 in cui fece il debutto in sala giochi il primo, leggendario *Rygar*.

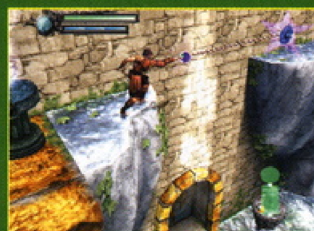


Oggi come allora, il mondo di *Rygar* è il mondo della mitologia classica che abbiamo letto sui banchi di scuola, un mondo popolato da divinità capricciose e crudeli, capaci di scatenare una guerra per un semplice vezzo femminile, e infestato da mostruosità inquietanti, come ciclopi, sirene e chimere. E tali sono i mostri del gioco, boss o semplici gregari: titani e satiri, manticori o Cerbero, tutti si prodigano a sbarrare la strada al malaugurato protagonista del gioco che, dalla sua, può contare solo su una bizzarra arma, il "Diskarmor", una specie di micidiale yo-yo di ferro in grado d'infliggere gravi danni ai nemici, anch'esso direttamente importato dall'edizione originale dell'86. *Rygar* adotta una struttura di gioco che ricorda moltissimo *Devil May Cry* o il divertente *Onimusha 2* di Capcom: una specie di survival horror game, dai contenuti più leggeri e meno truculenti, ma infarcito d'azione sino all'esasperazione. Pur non essendo del tutto privo di qualche elementare enigma o puzzle, infatti, *Rygar* continua a mantenere, dopo 17 anni, un'impostazione arcade, esagerata dal sistema di controllo basato sulle combo, stile picchiaduro.

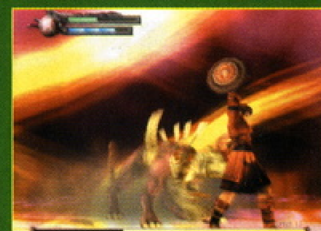
Ma le somiglianze con i titoli Capcom non si esauriscono qui e il motore grafico, dettagliatissimo, fluido ed estremamente suggestivo, adotta un sistema d'inquadrature a telecamera fissa (un po' come i vecchi *Resident Evil*) piacevole ed efficiente. Il punto debole che, da sempre affligge questo tipo di sistema grafico, ossia il momentaneo disorientamento dei giocatori nel passaggio da un'inquadratura ad un'altra nel procedere del gioco, non interferisce con le azioni di combattimento dei giocatori perché i nemici non approfittano mai del temporaneo smarrimento del protagonista (il tutto è stato realizzato intervenendo direttamente

LÀ DOVE OSANO LE TROTTOLE

Nella vostra crociata contro le forze del male (rappresentate, in questo caso, dai perfidi Titani) potrete disporre di un'arma leggendaria, la mitica "Diskarmor". Si tratta sostanzialmente di uno stravagante yo-yo di ferro (utilizzabile con ◎ e △) dalle proprietà magiche, disponibile in tre versioni: una veloce ma poco potente, una lenta ma devastante e una "bilanciata". Cose volete di più dalla vita? Un tucano!



▲ Uno dei potenziamenti per la vostra Diskarmor è il "rampino", che permette di aggrapparsi alle sporgenze.



▲ Ogni Diskarmor permette di evocare un demone specifico, in grado di scatenare un potente attacco contro i nemici!



▲ Il mondo di *Rygar* è ambientato nel mondo della mitologia classica, per questo i boss di fine livello sono rappresentati dai mostri tradizionali greci e romani, come questo Manticore.

LA FEBBRE DELLE COMBO

Rygar utilizza un sistema di controllo estremamente semplice (con due soli pulsanti d'attacco), ma anche straordinariamente efficace: è infatti possibile impostare combo complesse e spettacolari (fino a sette comandi concatenati) in grado di infliggere fino a 50 colpi contemporaneamente in una specie di frenetica balletto, stile "Matrix", fatto di salti, capriole, giravolte e scivolate. Un vero spettacolo da vedere e una goduria da giocare!



▲ In *Rygar* sono possibili combo devastanti, anche da 50 colpi alla volta. Il tutto ricorda molto il vecchio *Devil May Cry* di casa Capcom...

nella gestione dell'intelligenza artificiale dei nemici). Se a tutto ciò si aggiunge un'ottima giocabilità e una colonna sonora di tutto rispetto, composta ed eseguita ad hoc dalla prestigiosa Orchestra Sinfonica Internazionale di Mosca, si avrà un quadro decisamente promettente del gioco.

In realtà, come di solito accade, anche *Rygar* non è privo di zone grigie che non sono sfuggite allo sguardo pignolo e indagatore degli infidi recensori del PSM team, precludendogli così una valutazione più benevola. La parola chiave, in questo caso, è "longevità". Anche al massimo livello di difficoltà (ce ne sono quattro selezionabili), *Rygar* può essere tranquillamente completato in un periodo compreso tra le sette e le dieci ore. Gli otto mondi attraverso cui si snoda il viaggio del protagonista non sono molto vasti e anche i boss di fine livello più ostici, in realtà, utilizzano delle tecniche di combattimento prevedibili e facilmente eludibili. La scarsa varietà dei nemici comuni (solo cinque tipologie differenti) tende, dopo un po', ad annoiare e difficilmente, dopo aver terminato il gioco una prima volta, si è invogliati a ricominciarlo da capo.

PSM

▼ Tutte le ambientazioni sono interattive. È possibile colpire e distruggere pezzi dello scenario, come colonne e muri. Troppo divertente!





▲ Non mancano puzzle da risolvere. In questo caso, è necessario ruotare la testa di queste statue per sbloccare il meccanismo.

La Pagella di PSM



In breve
+ Grandissima ed esaltante giocabilità
+ Straordinaria colonna sonora
+ Grafica dettagliata e fluidissima

- Troppo breve (si finisce in 7 ore)
- Poca varietà nei nemici (solo 5)
- Un po' troppo ripetitivo

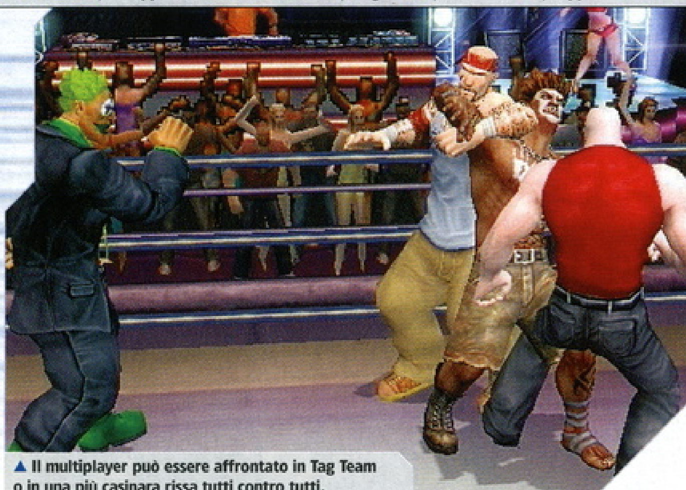
Grafica	8.5
Sonoro	9.5
Controllo	8.0
Innovazione	6.5
Longevità	6.0

8.0 Troppo breve per diventare un "cult". Peccato, perché l'ottima giocabilità, l'eccellente grafica e la straordinaria colonna sonora avrebbero permesso a *Rygar* di aspirare all'Olimpo dei videogiochi.

INFO Casa **ELECTRONIC ARTS** | Sviluppatore **AKI CORPORATION** | Lingua **ING** | Giocatori **1-4** | Supporto **MULTITAP**



▲ Quando costringete l'avversario all'angolo potete scegliere fra una vasta gamma d'interventi per "aiutarlo".



▲ Il multiplayer può essere affrontato in Tag Team o in una più casinara rissa tutti contro tutti.

DEF JAM VENDETTA

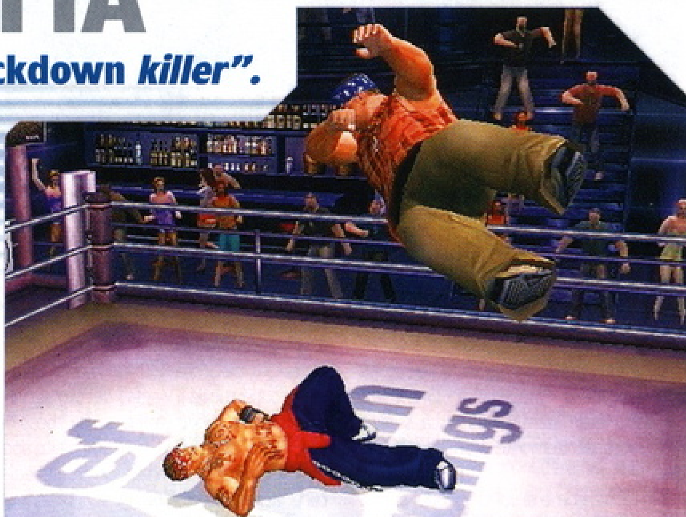
Dai Maestri del wrestling arriva lo "Smackdown killer".

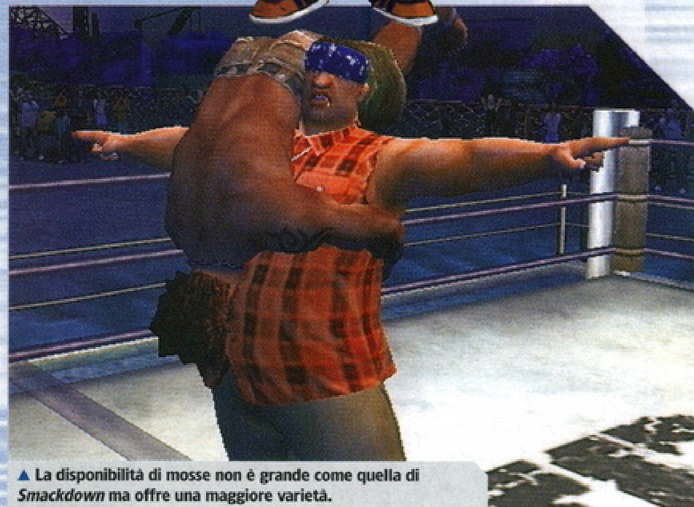
PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

Il principale motivo per cui *Smackdown* non ci ha mai convinti del tutto sono i giochi di wrestling THQ usciti su Nintendo 64. *WCW vs NWO Revenge* e *WWF Wrestlemania 2000* sono ancora i massimi picchi del genere. Come non accogliere quindi con un moto d'entusiasmo l'approdo degli sviluppatori di quei giochi su PS2? In realtà Aki Corporation costituisce solo una parte del team in questione, ma le loro origini sono comunque chiare, visto che lo splendido sistema di gioco di *Def Jam Vendetta* è una chiara evoluzione di ciò che avevamo apprezzato sulla console Nintendo. Tutto è molto immediato grazie al semplice utilizzo di due tasti per gli attacchi, due per la difesa e due per le altre azioni particolari, ma nasconde allo stesso tempo una grande profondità, per la ricchezza di combinazioni che è possibile realizzare. Rispetto a *Smackdown*, che si basa quasi unicamente sul posizionamento, qui è il tempismo a dettar legge e lo scarto di un secondo può trasformare una semplice parata in una contromossa o in una sberla presa in faccia. Padroneggiare al meglio le due barre di energia, i meccanismi che stanno alla base delle varie prese e in generale il sistema di gioco richiede insomma un po' di pratica, ma regala tantissime soddisfazioni. Il gioco delude un po' sotto il profilo delle opzioni: la mancanza di una licenza "sportiva" ha portato gli sviluppatori a sfruttare l'immagine di famosi rapper americani, con tutto il contorno di tamarraggine che ne consegue. Se da una parte si è ottenuta un'identità ben precisa e divertente, peraltro graziata da un motore grafico e una colonna sonora impressionanti, dall'altra ci si ritrova senza le miriadi di lottatori e modalità presenti in *Smackdown*. E se è vero che nel gioco THQ alla grande quantità di mosse, personaggi e sfide spesso corrisponde una certa ripetitività, è anche vero che il gioco in singolo di *Def Jam Vendetta*, comunque curato per storia e possibilità di potenziare le abilità del personaggio, finisce presto per vivere quasi esclusivamente dei segreti da sbloccare. Sul divertentissimo multiplayer, invece, non si discute. PSM



▼ Gli spettacolari effetti sonori sottolineano con grande cattiveria gli avvenimenti sul ring.





▲ La disponibilità di mosse non è grande come quella di *Smackdown* ma offre una maggiore varietà.

La Pagella di PSM — IMPORT

In breve
- \+ Grandioso sistema di controllo
- \+ Impressionante veste grafica
- \+ Tanti segreti da sbloccare
- \+ Molto tamarro
- \- Non tantissime modalità
- \- Forse troppo tamarro

Grafica	9.5
Sonoro	8.5
Controllo	9.0
Innovazione	8.5
Longevità	8.0

8.5 *Def Jam Vendetta* è il miglior gioco di wrestling disponibile su PlayStation 2. Difficilmente convincerà gli scettici, ma farà impazzire gli appassionati. Peccato solo per le non tantissime opzioni.

Casa NAMCO | Sviluppatore NAMCO | Lingua ITA | Giocatori 1-4 | Supporto 16:9, MULTITAP INFO


▲ Le moto sono dettagliate fino all'ultima brugola.




▲ La nuova visuale dalla carena non è molto giocabile, ma è velocissima e fichissima.

MOTOGP 3

Ecco a voi MotoGP 2 in versione Platinum. Ah, no...

Oltre ai flop, i titoli che vendono male, ci sono anche i MOC, acronimo di Mera Operazione Commerciale. *MotoGP 3* è un MOC. Attenzione, questo status non è necessariamente un difetto. Un MOC, infatti, è un prodotto pensato per vendere, e al 99% ci riesce. E il nuovo gioco di moto targato Namco, ne siamo certi, venderà come le frittelle a carnevale.

Tirato a lucido con la sua bella grafica nuova di zecca, con il bump-mapping sull'erba e una profondità visiva migliore, *Moto GP 3* ha completamente rinnovato il proprio parco moto, mettendo a disposizione dei giocatori le scuderie e i piloti della stagione 2002. Peccato non si possa gareggiare in campionato con le moto di quest'anno (alcune delle quali sono state incluse però come bonus), ma tant'è.

Le modalità di gioco, invece, sono sempre quelle, con Stagione e Sfida che come al solito saranno le più gettonate. Per quanto riguarda quest'ultima da superare ci sono ben cento challenge, nei quali si annidano venti circuiti inediti (di cui uno tratto da *Ridge Racer*). Fichissimo, invece, il multiplayer in quattro a schermo diviso, che trasforma *MotoGP 3* in un eccezionale party game, soprattutto se giocato in modalità Arcade (a patto di non avere un televisore microscopico).

Proprio da qui cominciano le note dolenti. Coloro che si aspettavano una svolta verso la simulazione, infatti, resteranno delusi: *MotoGP 3* è ancora più permissivo e immediato del proprio predecessore. Non che sia un difetto, ma che peccato non avere su console un gioco di moto realistico! Invece, qui si può guidare un po' come si vuole, e anche in modalità Simulazione (ahahahah, ci scappa da ridere) si possono tirare delle pinzate incredibili a metà curva senza che la moto faccia una piega.

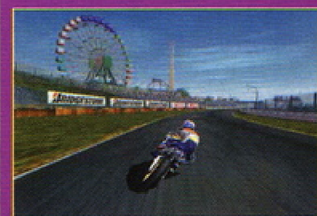
Altro punto a sfavore è l'assenza di novità di rilievo. Vabbè, c'è la visuale dalla carena, la gestione del peso e la separazione dei freni, ma niente di tutto questo è sorprendente. Invece, siamo felici che i circuiti reali siano passati da dieci a quindici, anche se non abbiamo ancora deciso quale sia il nostro preferito (il dubbio è sempre lo stesso: Suzuka o Mugello?).

MotoGP 3 è un MOC, l'abbiamo detto all'inizio. Ci si diverte ed è ben fatto. Cosa volte di più? Innovazioni? Realismo? Ma va!

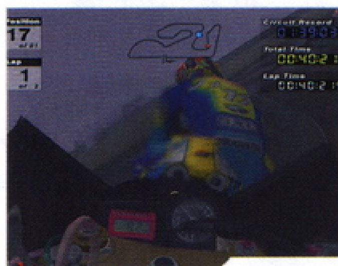
PSM

CHI SI E CHI NO

Se siete fan della serie compratelo subito. Se avete solo il primo è ora di smetterla di fare i pionieri di PS2: compratelo. Se avete il secondo episodio, sappiate che state acquistando il multiplayer in quattro e un vestito nuovo. Sotto il quale il re è nudo.


▲▼ Le precedenti versioni di MotoGP non cambiano moltissimo quanto a grafica.




▲ L'effetto pioggia è talmente realistico che dopo qualche giro occorre cambiare i calzini.


▲ Dopo Klonoa, il ruolo di personaggio segreto tocca al protagonista di *Mr. Driller*.

PSM BREAKDOWN



◄ Tutti gli indicatori sullo schermo possono essere fatti sparire premendo il tasto SELECT

◄ Il paesaggio intorno al circuito è nitido e dettagliato, con una gran-de profondità visiva.

▼ La barra blu indica l'apertura del gas, quella rossa l'intensità della frenata.

La Pagella di PSM

In breve

+ Tante sfide da portare a termine
+ Multiplayer per quattro giocatori
+ Statistiche aggiornate al 2002...

- ...ma non al 2003!
- Troppo semplice vincere
- Nessuna novità significativa

Grafica	9.0
Sonoro	8.0
Controllo	8.0
Innovazione	6.0
Longevità	7.5

8.0

Stile immutabile negli anni per un prodotto di sicuro successo, come un disco di Ligabove. Forse occorrerà aspettare l'arrivo di PS3 per vedere qualche novità davvero interessante.

INFO Casa ACCLAIM | Sviluppatore CLIMAX STUDIOS | Lingua ITA | Giocatori 1-2



▲ Le immancabili acrobazie possono fruttare un sacco di punti. Da notare il look balneare di una concorrente. Corfola sta ancora sbavando!

ATV QUAD POWER RACING 2

Quattro ruote, un solo manubrio e tanta incoscienza.

ATV, All Terrain Vehicles. Letteralmente: "veicoli per tutti i terreni". Nati negli Stati Uniti, e diffusi soprattutto in Florida e California, questi buffi incroci tra un fuoristrada e una moto stanno cominciando a comparire anche in Italia, specie nelle località balneari durante la stagione turistica. Corfola li odia, e per questo ha cercato di ingoiare il disco non appena ha visto questo nuovo titolo Acclaim nella cesta dei giochi da recensire ma, per sua sfortuna, siamo riusciti a fermarlo in tempo.

ATV Quad Power Racing 2 è un prodotto realizzato dallo sviluppatore statunitense Climax. Caratterizzato da un approccio tipicamente arcade, il titolo mette idealmente i giocatori nei panni di uno dei 24 piloti del gioco (dieci dei quali sono professionisti reali di questa strampalata disciplina sportiva), alla guida di uno di questi mostri a quattro ruote, su circuiti (ce ne sono ben 14) localizzati nelle peggiori condizioni ambientali immaginabili: sabbia, neve e sterrato. Quattro le modalità di gioco: affianca le tradizionali opzioni di gara singola, carriera e arcade una piacevole raccolta di sfide in solitario (vedi riquadro apposito), che rappresenta forse l'unico aspetto genuinamente innovativo del gioco.

Destinato per vocazione, come tutti i titoli di guida, ad essere giocato in multiplayer, *ATV2* propone però soltanto una laconica modalità in doppio, deludendo tutti coloro che avevano auspicato un'opzione di gioco via cavo o addirittura, come in *Tony Hawk 3*, via modem. A parte questa clamorosa lacuna, il gioco non rivela però difetti tecnici di particolare rilievo. La grafica è un po' troppo spartana, con pochi dettagli e poca cura per gli effetti speciali, come i ridicoli spruzzi d'acqua di forma trapezoidale durante l'attraversamento di un guado o di una pozzanghera. Questo permette però al motore grafico di garantire un'adeguata fluidità delle animazioni anche in modalità in doppio e rappresenta forse una scelta deliberata dei programmatori. Peccato, perché così come si presenta, *ATV2* è un gioco troppo simile a molti altri, mentre c'erano le potenzialità per realizzare qualcosa di davvero originale.

PSM

16 RAGIONI PER NON MORIRE

Oltre alle modalità più tradizionali, Arcade, gara singola o carriera, *ATV Quad Power Racing 2* offre ai giocatori la possibilità di cimentarsi in 16 gustose sfide d'abilità. I giocatori dovranno confrontarsi con percorsi insidiosi, caratterizzati da difficili salite e scivolosissime discese, oppure dimostrare la propria bravura nelle impennate. Cose da truzzi, insomma.



▲ Le montagne russe di un Luna Park sono un teatro insolito per un gioco di guida, ma questo non è un gioco per signorine!



▲ Restare in bilico su due ruote il più a lungo possibile, usando abilmente manetta del gas e freni. Corfola lo fa abitualmente col suo scooter, ma su un ATV è tutta un'altra cosa!



▲ Attivando il turbo la moto schizza in avanti a velocità supersonica. L'effetto è evidenziato anche dalle scintille che scaturiscono dal veicolo.



▲ Le condizioni atmosferiche non hanno un impatto sostanziale sulla manovrabilità del vostro ATV. Molto poco realistico.

La Pagella di PSM

In breve
+ Sistema di controllo preciso ed efficace
+ Discreta varietà di circuiti e tracciati
- Manca una buona modalità multiplayer
- Grafica troppo spartana
- Totalmente privo di originalità
- Troppo poco realistico

GRAFICA	6.5
SONORO	7.5
CONTROLLO	8.0
INNOVAZIONE	5.0
LONGEVITÀ	7.0

7.0 Un titolo discreto, senza sbavature tecniche di rilievo, ma totalmente privo di originalità. La sua mancanza di un'adeguata modalità multiplayer ne fa un buon titolo da noleggiare, ma non da acquistare.

Casa **KONAMI** | Sviluppatore **KTYO** | Lingua **ITA** | Giocatori **1-2** | Supporto **60 HZ** INFO

CONTRA:
SHATTERED SOLDIER

Una conversione ottima per lo sparatutto "storico" di Konami.







▲ I boss di fine livello sono tutti enormi e capace di mutare forma più e più volte.

Vero e proprio atto d'amore da parte di KTYO nei confronti di una serie che affonda le sue radici nell'alba dei tempi videoludici, *Contra: Shattered Soldier* è uno sparatutto tridimensionale nella faccia, ma bidimensionale nell'anima. Come accade nella serie *Klono*, i personaggi si muovono anche in profondità, ma solo sulla base di quanto previsto dai programmatori: al giocatore è richiesto solo di spostarsi lungo gli assi orizzontale e verticale. Questa descrizione dovrebbe aver fornito ai fan di vecchia data un pesante indizio su quanto gli sviluppatori abbiano deciso di rimanere fedeli alle origini della serie. *Contra* è l'emblema degli sparatutto vecchio stile, in cui bisogna semplicemente arrivare da un punto all'altro del livello devastando qualsiasi cosa ci si pari davanti. Allo stesso tempo, però, il gioco Konami sa essere innovativo, perché propone una gestione delle armi mai vista nei prequel: per tutta l'avventura avrete a disposizione solo tre bocche da fuoco ben distinte, ciascuna adatta a differenti nemici e situazioni. Al giocatore viene lasciata la scelta, effettuabile in qualsiasi momento, su cosa utilizzare. Diventa quindi fondamentale saper gestire al meglio l'arsenale e questo elemento tattico viene ulteriormente valorizzato dalla possibilità di giocare in due cooperando, dividendosi i compiti e sfruttando assieme le debolezze dei nemici. Per riuscire al meglio sono però necessarie perseveranza ed esperienza, perché *Contra* incarna lo stereotipo dello sparatutto classico anche nell'elevato livello di difficoltà. Affrontare il gioco Konami significa prepararsi a un sfida notevole, per certi versi sconosciuta al giocatore moderno, che però non offre mai l'impressione dell'impossibilità: a ogni morte corrispondono un piccolo progresso e il desiderio di fare la classica "ultima partita" per provare ad andare un po' più avanti. *Contra: Shattered Soldier*, insomma, anche per il motore grafico non impressionante, probabilmente piacerà solo agli appassionati più "anziani". Ma a chi deciderà di affrontarlo, saprà regalare ore e ore di divertimento perfettamente calibrato.

PSM





▲ Dai tempi di *R-Type* le ambientazioni tecnorganiche sono immancabili in uno sparatutto vecchio stile.



▲ Questa sezione dimostra come sia sempre necessario usare l'arma giusta al momento giusto.

La Pagella di PSM

In breve
- \+ Giocabilità esaltante
- \+ A suo modo innovativo
- \+ Splendido in multiplayer
- \- Molto impegnativo, forse troppo
- \- Grafica non al passo coi tempi
- \- Se non amate le due dimensioni...

Grafica	8.0
Sonoro	8.0
Controllo	8.5
Innovazione	6.5
Longevità	8.5

8.0 *Contra* saprà appagare tutti coloro che volevano un remake fedele al modello originale, ma allo stesso tempo capace di innovare il genere. Tutti gli altri potrebbero trovarlo troppo "vecchio" o difficile.

INFO Casa UBI SOFT | Sviluppatore UBI SOFT | Lingua ITA | Giocatori 1 | Supporto 16:9, PROGRESSIVE SCAN, 60 HZ



▲ Lo spettacolare motore grafico creato da Ubi Soft rappresenta forse la maggiore attrazione fra quelle proposte dal gioco.

CAROSELLO

Raccogliendo i bonus segreti sparsi per il gioco è possibile accumulare punti con cui sbloccare una serie di divertentissimi filmati tratti dal corso accelerato su come prendere a calci Rayman.



◀ Questo folle personaggio vi tormenterà per tutto il gioco con le sue incredibili stupidate. Ci sarà da ridere parecchio!

▼ I boss di fine livello richiedono spesso tecniche molto elaborate e un buon utilizzo delle armi.





RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

La melanzana mutante è tornata a far danni su PlayStation 2.

Rayman nasce nel 1995 in un gioco di piattaforme bidimensionale di buona fattura, anche se forse dal livello di difficoltà troppo elevato. Da allora a oggi, si sono viste miriadi di progetti collaterali, con giochi di corse, programmi educativi per bambini, versioni ridotte del primo episodio e un solo seguito, nato su Dreamcast ma poi giunto su un po' tutte le piattaforme. Con *Rayman 2* si è passati alle tre dimensioni e a una giocabilità più adatta ai gusti del periodo. Quasi a ribadire la voglia di uniformarsi continuamente alle mode del momento, il nuovo episodio della serie presenta anch'esso un certo distacco dal passato e abbandona l'impostazione da platform classico per seguire l'esempio di *Ratchet & Clank*. *Rayman*, insomma, è oggi un sapiente miscuglio di piattaforme e sparatutto e può vantare decine di potenziamenti distruttivi che donano, sotto forma di vestiti particolari, tantissimi tipi diversi di attacchi con cui affrontare le situazioni di gioco. Non c'è però una continua disponibilità di armi fra cui scegliere a seconda dei propri gusti: i vari livelli mettono infatti a disposizione del giocatore per un breve periodo di tempo solo i potenziamenti necessari per la risoluzione dei problemi immediati (che si tratti di enigmi o nemici). Questa linearità nello sviluppo delle situazioni si riflette nella struttura dei livelli, raramente aperti all'esplorazione e quasi sempre costituiti da veri e propri corridoi che conducono da una stanza (con relativi enigmi e mostri) all'altra. La filosofia del gioco di piattaforme moderno non è insomma completamente abbracciata, forse per provare a rendere il gioco accessibile anche ai più giovani. In questo senso l'obbiettivo è sicuramente centrato, in virtù di una veste grafica fiabesca e spettacolare, di un livello di difficoltà decisamente ridotto e dell'umorismo demenziale. Pur nella sua semplicità e linearità, *Rayman 3* può comunque divertire il giocatore adulto, grazie soprattutto a una comicità spesso smaliziata e che si presta a più livelli di lettura.

PSM



▲ Il costume che permette di lanciare questo braccio meccanico è fra i più utilizzati nelle sezioni strettamente platform.

La Pagella di PSM

In breve
- + Veste grafica stupefacente
- + Giocabilità molto varia
- + Divertentissimo
- + Qualche segreto da sbloccare
- - Forse troppo facile
- - Molto lineare

Grafica	9.0
Sonoro	8.0
Controllo	8.0
Innovazione	6.0
Longevità	7.5

7.5 Un discreto gioco di piattaforme, che si evolve rispetto ai primi episodi ma non porta certo nulla di nuovo nel genere. Affascina per l'ottima grafica e la deflagrante comicità di dialoghi e situazioni.

Casa KONAMI | Sviluppatore KONAMI | Lingua ING | Giocatori 1-2 INFO

EVOLUTION SKATEBOARDING

A volte l'evoluzione non è poi così vantaggiosa...

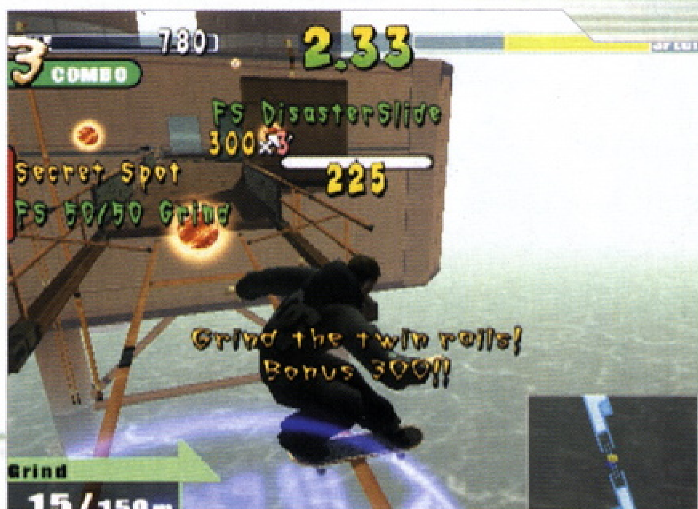
Konami ed Evolution sono due parole che, calcisticamente parlando, suonano davvero bene. In questo caso, però, si tratta di una cacofonia: *Evolution Skateboarding*, infatti, è ben lontano dai fasti di *Pro Evolution Soccer*...

Il gioco parte da un progetto di base che lascia abbastanza perplessi. Rispetto al campione di questa categoria, *Tony Hawk's Pro Skater 4*, è infatti più lento, con l'intento di garantire un maggiore realismo. Peccato, però, che il sistema di controllo sia incredibilmente semplificato, e che per eseguire la maggior parte delle figure basti premere un paio di tasti, in perfetto stile arcade. Poca sfida e poco coinvolgimento, insomma. Cosa ci fanno, poi, tutti questi skater reali in mezzo a scenari completamente di fantasia? Ambiguo...

Le possibilità di gioco offerte, comunque, sono abbastanza varie, anche se non c'è molto che si discosti dallo sbloccare nuovi livelli e ninnoli con i quali agghindare i propri personaggi preferiti. Lento, banale e con un sistema di controllo poco intuitivo, *ES* è un titolo che non ha saputo interpretare al meglio il concetto di sport estremo. Lo dice il termine stesso: bisogna osare. Be', in questo caso sarà per la prossima volta... PSM



▲ La modalità a due giocatori aggiunge qualcosa in termini di longevità, senza per questo riuscire a entusiasmare.



▲ Se avete sempre sognato di correre con lo skate sulla piattaforma oceanica di *MGS2* ora potete farlo, anche se il design del livello è un po' spartano.

La Pagella di PSM

In breve
+ Grafica solida
+ Skater reali
+ Molti segreti da scoprire
- Troppo semplicistico
- Poco coinvolgente
- Livelli banali

Grafica	7.0
Sonoro	6.5
Controllo	5.5
Innovazione	5.0
Longevità	6.0

5.5 Verrà un giorno qualcuno in grado di portare un serio attacco al re *Tony Hawk*? Speriamo. Questo, invece, è l'ennesimo titolo mediocre che non aggiunge nulla al proprio genere.

Casa KONAMI | Sviluppatore KONAMI OSA | Lingua ING | Giocatori 1-2 INFO

EVOLUTION SNOWBOARDING

A volte le tavole da snow scivolano molto in basso...

Sembra incredibile, ma nel ristretto mondo degli sviluppatori di videogiochi ce ne sono almeno un paio che credono di poter salvare il mondo a bordo di una tavola da snowboard. Dopo *Dark Summit*, infatti, anche in *Evolution Snowboarding* si punta su una trama degna di un film d'azione di serie C, con la quale giustificare figure acrobatiche e serpentine. Mah...

Fatto sta che, in un apocalittico futuro, il mondo è dominato da loschi snowboarder. A voi il compito di debellarli attraverso missioni di vario tipo, utilizzando armi e tecniche di combattimento varie. *SSX* incontra *Tekken*? Magari! Invece, il controllo sulla tavola è scarso, soprattutto per quanto riguarda l'enorme difficoltà nell'effettuare salti semplici anche per un neofita, mentre le possibilità di attacco e difesa sono limitate e stupidotte.

Non tutto è così tragico: la colonna sonora è ottima, il design dei livelli accettabile e la curva d'apprendimento buona. Se comprare uno skipass vi fa sentire i salvatori del mondo, *Evolution Snowboarding* è il gioco a cui dovete rivolgervi. Oltre che a un buon analista... PSM



▲ Un bastone chiodato contro delle simpatiche catene. Come ci ricorda *Road Rash*... *Road Rash*?!? Aaarrghhh!!!



▲ Il mondo del futuro è dominato da biechi e misteriosi snowboarder. Uccideteli tutti, compreso chi ha immaginato tutto ciò...

La Pagella di PSM

In breve
+ Buona colonna sonora
+ 80 missioni da completare
+ È originale, no?
- Idea ridicola
- Sistema di controllo impresentabile
- Noioso anche in multiplayer

Grafica	6.0
Sonoro	7.0
Controllo	3.0
Innovazione	7.0
Longevità	3.0

4.5 Tutti pensavano che la follia di *Dark Summit* sarebbe stata unica nel suo genere. Invece, a quanto pare, la zizzania cresce meglio del grano. Non ci badate: non sanno quello che fanno...



TUTTI PAZZI PER CAPCOM

CHI NON AMA QUESTA CASA GIAPPONESE DALLA STORIA GLORIOSA? HANNO PRATICAMENTE REINVENTATO I PICCHIADURO, E HANNO RESO DI MASSA I SURVIVAL HORROR. IL LORO CATALOGO 2003 COMPRENDE ALCUNI DEI PIÙ ECCITANTI GIOCHI IN ARRIVO PER PS2: ABBIAMO DECISO DI DEDICARE AD ESSI LO SPECIALE DI QUESTO MESE.

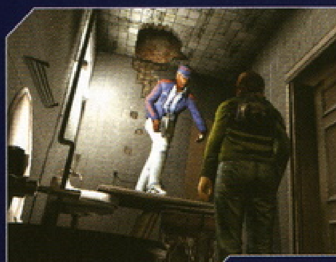
Resident Evil Online

PREVISTO PER: 2003

Il gioco che abbiamo sognato negli ultimi cinque anni sta finalmente prendendo forma. Caricate il fucile a pompa e partite per Raccoon City.

Sin dalla prima presentazione nel corso dell'E3 del maggio scorso, abbiamo atteso avidamente nuove notizie su *Resident Evil Online*, il gioco che potrebbe rendere l'adattatore di rete per PS2 un acquisto obbligato. Il breve video che ci fu mostrato all'epoca non fece altro che lasciarci con molte domande senza risposta... Quale sarà la struttura di gioco? Sarà mantenuta la solita tensione della serie? Come funzionerà il multiplayer?

Queste domande non hanno avuto risposta fino a oggi, quando Capcom ha finalmente deciso di svelare il mistero in una conferenza a Las Vegas. Il gioco si inserisce nella serie in maniera parallela alle avventure di Leon e Claire in *RE2* e copre l'intera area urbana di Raccoon City, la sfortunata cittadina del midwest americano devastata dal letale T-Virus della Umbrella Corporation. Il produttore Yoshihiro Sudo spiega che alcune ambientazioni saranno familiari a chi ha giocato ai vari episodi della serie, ma che ci saranno molte aree nuove. Abbiamo visto tunnel sotterranei, stazioni della metropolitana, corridoi di ospedale e fitti boschi: una bella varietà di ambientazioni.



▲ Questo tipo si chiama Jim, e sembra una persona alla mano.

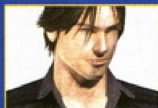
Anche la struttura di gioco è ora molto più chiara: sarà adottata una divisione in capitoli, ciascuno dei quali sarà una storia a sé stante e richiederà una o due ore di gioco per essere completato. Ancora non si sa quanti capitoli saranno disponibili, e quindi la longevità complessiva. I personaggi potranno allearsi a gruppi di quattro, e saranno selezionabili fra una scelta di otto: per farcela, dovrete cooperare con i vostri compagni. Al momento non si parla ancora di un'eventuale possibilità di comunicare vocalmente con cuffie e microfono, e i dialoghi si svolgono per mezzo di una serie di frasi predefinite basate sul personaggio che si è deciso di interpretare. Secondo Capcom questo dovrebbe impedire al gioco di diventare dispersivo e di trasformarsi in una chat noiosa e senza scopo.

Invece dei poliziotti e degli agenti speciali dei precedenti giochi, questa volta il cast è composto da normali cittadini di Raccoon City, ciascuno con le sue abilità particolari. Per esempio Jim, il ferroviere, ha uno spiccato interesse per i puzzle, mentre Mark, veterano del Vietnam, è l'elemento offensivo del gruppo. E Cindy la cameriera? Placherà gli zombie servendogli una birra fresca?

I personaggi che incontrerete in Raccoon City avranno personalità ben definite, e reagiranno a seconda del contesto. Se li tratterete con gentilezza, potrebbero aiutarvi nei combattimenti o

GENTE COME NOI

I personaggi selezionabili in *Resident Evil Online* non sono le solite truppe scelte della S.T.A.R.S., ma normali cittadini di Raccoon City sopravvissuti al disastro che ha colpito la loro piccola cittadina americana. Da soli non possono fare molto, ma a gruppi di quattro le loro speranze di sopravvivenza aumentano.



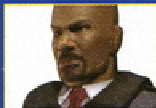
KEVIN: Un ufficiale di polizia, non dotato di particolari capacità: ha provato più volte a entrare nella S.T.A.R.S., ma non ha mai passato l'esame.



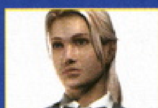
GEORGE: Un medico dell'ospedale di Raccoon City, rispettato e considerato uno dei migliori nel suo campo. Sarà sicuramente d'aiuto.



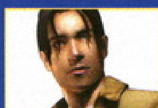
YOKO: Un personaggio enigmatico: una giovane giapponese di cui non si conosce la professione e che non ama rivelare particolari su se stessa.



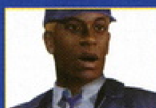
MARK: Un veterano del Vietnam tutto d'un pezzo, che ora lavora come guardia giurata. Visto il suo passato, ci sa fare con le armi.



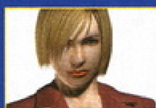
CINDY: Cameriera, amata dai concittadini per il suo aspetto e il suo modo di fare: non le basterà certo questo contro gli zombie!



DAVID: Di professione idraulico, un tipo che non spende più parole di quante siano necessarie, senza grilli per la testa.

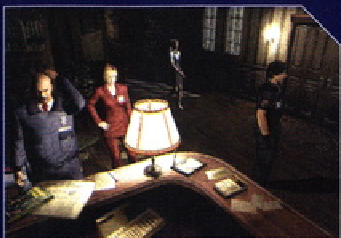


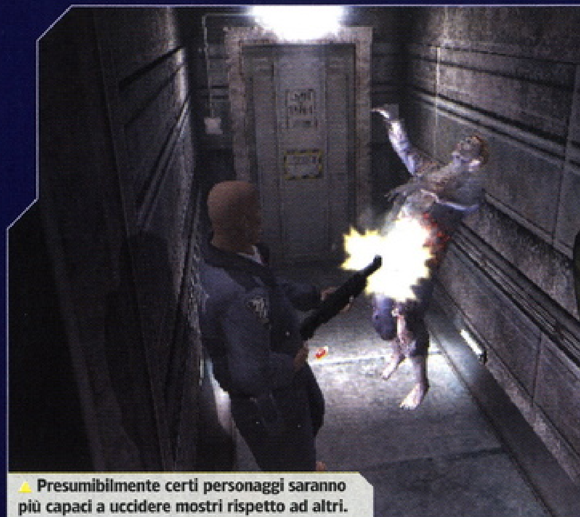
JIM: Un ferroviere che trascorre il suo tempo libero con puzzle e riviste di enigmistica. Il suo talento logico è assai utile.



ALYSSA: La tipica giornalista: impicciona, con sempre qualcosa da dire su ogni argomento, e pronta a litigare con tutti.

E INOLTRE...


Chissà quali saranno le opzioni di dialogo disponibili per i vari personaggi?


Presumibilmente certi personaggi saranno più capaci a uccidere mostri rispetto ad altri.

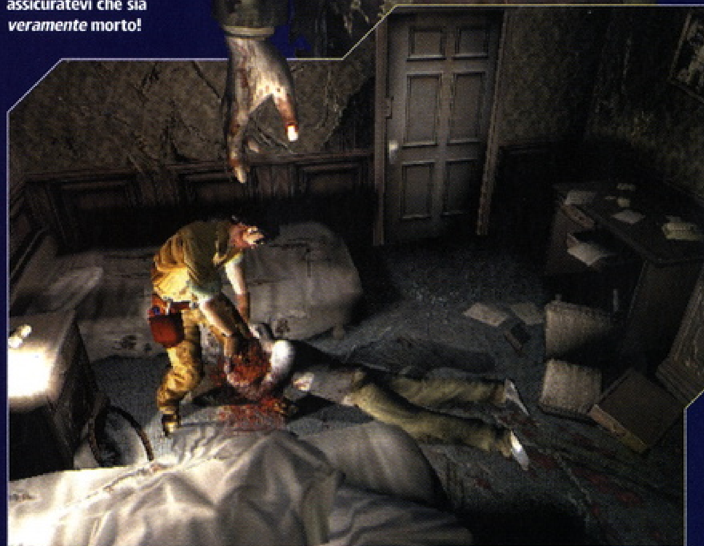
a risolvere i puzzle; se sarete aggressivi, fuggiranno spaventati. E poi c'è sempre la possibilità che siano già infettati dal T-Virus e che si trasformino in zombie sotto i vostri occhi!

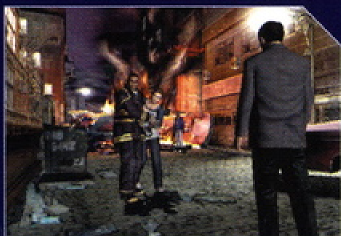
Sarebbe lecito pensare che un gioco simile offra un buon arsenale di armi, e in effetti abbiamo visto pistole e fucili a pompa: tuttavia, novità interessante per la serie, sarà anche possibile trarre vantaggio dagli elementi ambientali. Manici di scopa, tubi di piombo, asce... ogni cosa che si può impugnare può essere usata come arma: una manna dal cielo quando scarseggiano le munizioni.

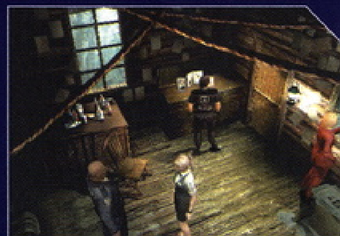
Dove le cose cominciano a farsi interessanti è quando Sudo comincia a parlare di come l'interazione umana influenzerà il gioco. Invece di affidarsi solamente ai momenti shock dei precedenti capitoli, in cui eravate da soli contro i mostri, il gioco vi richiederà di affidarvi agli altri: dovrete badare a loro, oltre che a voi. Questo concetto crea un nuovo livello di suspense: non avrete il pieno controllo, non prenderete le decisioni da soli, e non saprete nemmeno quanto potrete fidarvi dei vostri compagni. Tutto potrebbe accadere. Anche conservare le munizioni diventa un problema: le potrete dividere con gli altri, ma lo farete volentieri sapendo che le potrebbero sprecare?

Mentre i capitoli di gioco possono essere completati anche senza avere un

Ancora qualcuno che ci casca? Prima di avvicinarvi alla bocca di un morto steso per terra, assicuratevi che sia *veramente* morto!




Questi misteriosi uomini in divisa sembrano portare ordine? Non fidatevi di loro.


Non vediamo affiatamento in questo gruppo: tutti che guardano in direzioni diverse...

DUE PAROLE CON YOSHIHIRO SUDO

Non potevamo perdere l'occasione per scambiare qualche parola con il produttore di *RE: Online* Yoshihiro Sudo.



Qual è il concetto base di *RE Online*, e cosa speri di ottenere?

I giochi online, fino a oggi, hanno dato grande importanza alla comunicazione fra i giocatori. Noi vogliamo mantenere in parte questo elemento, ma concentrandoci maggiormente sulla giocabilità, troppo spesso trascurata da altri titoli online.

Come sarà strutturato il gioco, e come si svolgeranno i capitoli individuali?

Innanzitutto giocherete nei panni di un normale cittadino di Raccoon City. Ognuno di essi ha il suo mestiere e le sue capacità, che torneranno utili per sopravvivere in una città infestata dagli zombie e dal T-Virus. Per quanto riguarda la struttura di gioco, l'avventura sarà divisa in diversi scenari: alcuni relativi all'inizio della storia, altri alla parte centrale, altri ancora alla conclusione. Ognuno di essi è un vero e proprio livello a sé stante, con una sua storia e un obiettivo da raggiungere per passare allo scenario successivo.

Cosa pensi del fattore rigiocabilità di questo titolo? Con una struttura così rigida, come pensi che un giocatore possa essere invogliato a continuare l'esperienza una volta conclusi tutti gli scenari previsti?

Innanzitutto gli scenari saranno diversi, e a seconda del personaggio scelto anche le storie subiranno delle variazioni. Saranno poi presenti diversi finali a seconda delle azioni compiute: per esempio, se uno dei vostri compagni resta intrappolato, potete scegliere se andare a recuperarlo (sbloccando quindi il finale a quattro personaggi) oppure se proseguire verso il vostro obiettivo con i due amici rimasti. Le varianti di questo tipo saranno molte, e invoglieranno il pubblico a giocare più volte per scoprirle tutte.

Tradizionalmente, lo stile di *Resident Evil* è sempre stato molto cinematografico, con inquadrature fisse e sfondi prerenderizzati. Come funzionerà *RE Online*?

Non sarà molto diverso, il che significa che ci saranno i fondali statici. L'inquadratura si sposterà insieme ai personaggi, e anche se non potrete controllarla, cambierà angolazioni per impartire uno stile

NEL DVD



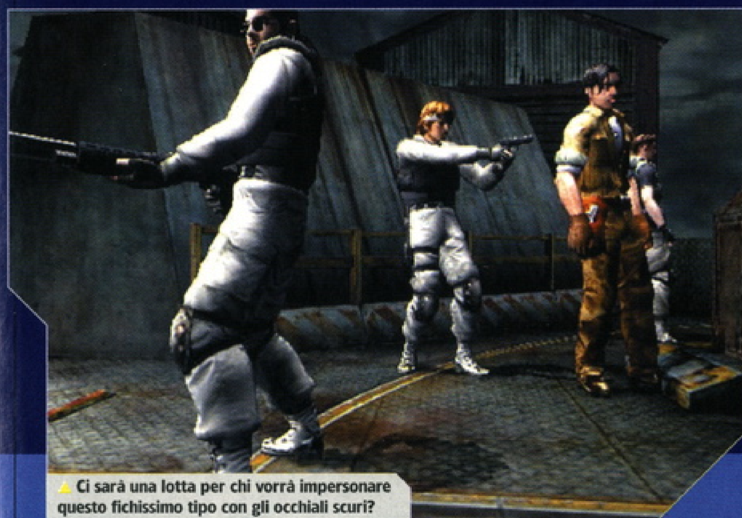
1) I personaggi iniziano in luoghi completamente diversi, e da soli. 2) Finalmente si riuniscono, e attraversano diverse locazioni fra cui questa metropolitana. 3) Improvvisamente vediamo un flash di qualcosa di terribile nell'oscurità. 4) Ecco arrivare i primi zombie... 5) Di colpo ci si trova dentro l'azione, con i nostri eroi che lottano per la vita. 6) A illuminare l'oscurità è soltanto il fuoco delle pistole. 7) Dalle finestre si vede nelle strade un insetto gigante che attacca i sopravvissuti. 8) Appare un Hunter, con i suoi denti e artigli affilati... 9) Come se non bastasse, ecco arrivare un terrificante Tyrant. 10) Uno dei nostri eroi è in fin di vita e cerca di scappare: che tensione!



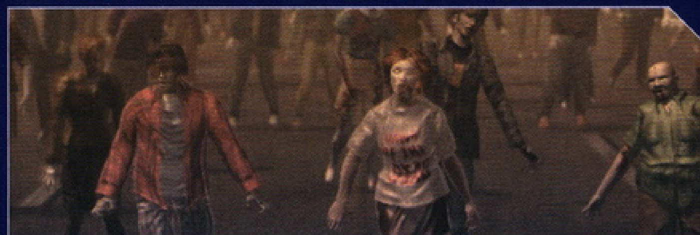
gruppo completo di quattro personaggi, in tre la potenza di fuoco è minore. Non solo, se uno cade preda degli zombie e muore, ha finito di giocare per tutto il capitolo e si trasforma in un non-morto non controllabile. Si capisce quindi che giocare in maniera sconsiderata non ci aiuterà a catturare la simpatia dei nostri compagni, per cui ogni mossa dovrà essere pianificata con cura. In teoria potreste anche adottare una diversa prospettiva, tradendo gli altri tre giocatori e perseguendo vostri obiettivi personali: state solo attenti a non fare una brutta fine restando in preda ai nemici! L'importanza del "fattore fiducia" è qualcosa da non sottovalutare. Spesso i 4 giocatori inizieranno la partita in luoghi diversi, e dovranno incontrarsi in un posto specifico. Potrebbe capitarvi di scoprire che non c'è nessun altro: ve ne andrete a cercarli o li abbandonerete al loro destino? È una scelta che vi capiterà di dover fare e che potrebbe capovolgere la partita. Questo concetto di struttura "sperimentale" è quello che rende *Resident Evil Online* così intrigante.

Non abbiamo dubbi che questo titolo abbia enormi potenzialità. Sudo insiste sul fatto che il gioco in rete assumerà un approccio nuovo, basato sulla pura giocabilità invece che sulla cultura chat di molti titoli per PC. Secondo lui, *Resident Evil Online* supererà in termini di terrore tutti i precedenti episodi della serie. Al momento non è ancora confermata una data d'uscita europea, ma potremmo scoprire qualcosa di più all'E3 di maggio.

PSM



▲ Ci sarà una lotta per chi vorrà impersonare questo fichissimo tipo con gli occhiali scuri?



▲ Buona parte del cast di *Resident Evil* è apparso vent'anni fa nel video "Thriller" di Michael Jackson. Non sono affatto invecchiati: una volta morti non si peggiora!

cinematografico. Diciamo che come impatto grafico dovrebbe essere simile alle versioni per Gamecube. Stiamo comunque cercando di fare in modo che l'inquadratura non blocchi la visuale in momenti critici: i giocatori dei precedenti episodi si sono spesso lamentati, e intendo assicurarmi che il difetto non si ripeta.

Cosa ci puoi dire dei nemici? Ovviamente ci saranno zombie e qualche vecchia conoscenza come gli Hunter e i Licker, ma vedremo qualche nuova creatura?

Sì, in aggiunta ai vecchi classici troveremo molti nuovi nemici. In questo gioco lo scenario è l'intera città, per cui vedrete luoghi che non avete mai incontrato in precedenza e di conseguenza anche nuovi mostri. Per esempio, camminando per le strade incontrerete insetti contagiati dal virus e che si sono quindi trasformati in enormi creature mostruose. Non troverete certo soltanto le tipiche ambientazioni da laboratorio dei vecchi *Resident Evil*.

Ci puoi spiegare come intendi semplificare la comunicazione fra i giocatori?

Come dicevo prima, molti giochi online sono incentrati sul chattare con gli altri giocatori: ritengo che sia importante, ma preferisco porre l'accento sul gioco e sull'interpretare un personaggio. Non potrete quindi parlare liberamente, ma dovrete scegliere fra un elenco di frasi che il vostro personaggio potrebbe dire in quella situazione. Per esempio, se siete un ufficiale di Polizia, tenderete a dare ordini: non potrete mettervi a parlare del più e del meno, perché non avrebbe senso. Non sarete voi stessi, ma il personaggio che interpretate.

Potrebbe esserci un sistema di dialogo a icone, per evitare le barriere internazionali?

No, non credo. Le frasi da pronunciare saranno dipendenti dalla situazione (personaggio, sesso, ora del giorno), e varieranno molto a seconda del contesto. Stiamo ancora valutando se pubblicare un'edizione internazionale (in inglese) o se permettere tante versioni nazionali.

Avete in mente contenuti extra da scaricare sulle PS2 dotate di Hard Disk?

Voglio provare a fare un tipo di gioco completamente nuovo, e ci sono già molti giochi online che spingono gli utenti a scaricare espansioni. Vorrei che ci si concentrasse sul gioco che avete comprato, non su quello che potreste aggiungerci in un secondo tempo. Tuttavia vi posso assicurare che ci sarà qualcosa di aggiuntivo da scaricare: devo solo ancora decidere cosa. Qualunque cosa sia, adotteremo comunque un approccio innovativo e fresco, e stiamo già valutando diverse idee.


Potrete posizionare i vostri servitori in formazioni offensive o difensive, a seconda della situazione.

CHAOS LEGION

PREVISTO PER: 2003

Le armate delle tenebre sono in marcia, e solo voi e i vostri alleati potrete fermarli!

Caos. Una parola che evoca diverse immagini. L'ora di punta sulla tangenziale milanese. I grandi magazzini nel primo giorni di saldi. Le orde di ragazzine urlanti a un concerto di Robbie Williams. Nessuna persona sana di mente vorrebbe essere in una situazione di questo tipo: l'avventura gotica di Capcom minaccia di rendere tutti questi scenari simili a piacevoli scene di tranquillità. Pensavate che Raccoon City fosse un posto terribile? Non avete ancora visto nulla...

La trama, abbastanza prevedibile, narra della missione dello spadaccino Sieg Wahrheit, intenzionato a fermare la discesa verso l'oscurità del suo amico Victor Delacroix e la distruzione che ne conseguirebbe. Praticamente c'è un esercito del Male che minaccia di sterminare l'umanità, e voi avete il compito (poco invidiabile) di fermarlo: per fortuna non siete soli.

In questo gioco c'è più strategia di quanto potreste pensare. Anche se le meccaniche di combattimento ravvicinato di Sieg sono piuttosto semplicistiche, ogni nemico ucciso permette di caricare un indicatore che consente di evocare sette diversi tipi di creature che combatteranno al suo fianco. Ognuno di essi ha vantaggi particolari a seconda della situazione: gli arcieri possono essere usati per attacchi a distanza quando i combattimenti ravvicinati si rivelano poco pratici, mentre il gigante diventa essenziale per aprirsi una strada. Maggiore è il potere di Sieg, più Legioni può invocare e più tipi di attacchi esse possono eseguire.

Invece di attaccare ciecamente tutto ciò che vi circonda, questi servitori possono essere controllati dal giocatore con la semplice pressione dei pulsanti frontali. Gli si può ordinare di difendere



IN VOSTRO AIUTO

Le Legioni sono potenti alleati che si rivelano indispensabili in diversi casi: pura potenza bruta o dotati di abilità strategiche per i vostri attacchi, possono essere controllati simultaneamente a Sieg.


SPADACCINO
Questi tipi sono i vostri principali servitori all'inizio del gioco, pronti a difendervi a costo della vita.


GIGANTE
Questo bestione è un ammasso di muscoli veramente prezioso. Se un nemico particolarmente tosto vi importuna, basta fare un fischio.


BOMBARDIERE
Praticamente una mina mobile gigante: un'aggiunta "esplosiva" al vostro arsenale, grazie alla sua propensione per gli attacchi kamikaze.


ARCIERE
Gli arcieri sono preziosissimi per affrontare nemici in grado di volare, fuori dalla vostra portata o semplicemente che non volete far avvicinare.



▲ La giocabilità improntata all'azione sarà compensata da un sistema di potenziamento da GDR e da elementi tattici.

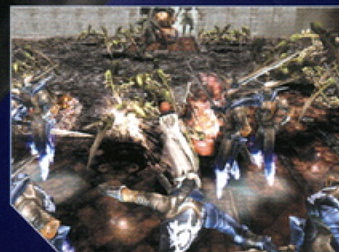


▼ Il protagonista sembra Dante, ma non possiede lo stesso carisma.





▲ Potrete invocare gli arcieri per affrontare nemici distanti, o i bombardieri per infliggere pesanti danni a distanza ravvicinata.



▲ Prima di invocare i vostri servitori dovrete caricare una speciale barra di energia.

Sieg ad ogni costo, formando un muro protettivo intorno a lui, oppure di assumere un atteggiamento offensivo: anche se la loro resistenza non è infinita, si dimostrano essere un aiuto di grande utilità per equilibrare gli scontri.

Dal punto di vista estetico, il gioco ricorda lo stile gotico e cupo di *Devil May Cry* e, in effetti, almeno a prima vista, Sieg che volteggia sullo schermo può ricordare Dante. Il tutto è però più vicino a *Dynasty Warriors* con incantesimi di evocazione alla *Final Fantasy*. Il nostro primo impatto è stato con orde di nemici che invadevano lo schermo e fuoco che proveniva da tutte le direzioni, senza alcun rallentamento.

Abbiamo qualche dubbio che la struttura molto semplice ammazza-e-distruggi possa stancare presto, ma Capcom promette la presenza di elementi GDR e di avventura, anche se al momento non vuole approfondire l'argomento. Sul prossimo numero di PSM, comunque, molto probabilmente potremo presentarvi la recensione della versione giapponese del gioco.

PSM



AI VOSTRI ORDINI

Le Legioni non sono stupide: attendono semplicemente i vostri ordini per agire di conseguenza. Una veloce pressione del pulsante R2 vi permette di passare da un atteggiamento difensivo (indicato da un fuoco blu sotto le creature, come in questa immagine) con il quale circonderanno Sieg per proteggerlo, a uno offensivo (fuoco rosso). In modalità offensiva possono essere inviate all'attacco di bersagli specifici con la pressione di R2, utile per eliminare i nemici più coriacei mentre voi vi occupate dei rimanenti.



Resident Evil: Dead Aim

PREVISTO PER: 2003

Non pronunciate la parola "survivor": questo gioco non ha niente a che fare con quella serie!

R*esiden Evil Online* non è l'unico gioco di zombie in arrivo da Capcom. *Dead Aim*, ultimo esponente di quella che una volta era la serie sparatutto per pistola *Survivor*, sembra più promettente dei suoi predecessori: non è un caso che il nome sia cambiato.

"Nuovo" è la parola d'ordine: nuovi personaggi e nuove ambientazioni. L'agente Bruce McGavin, del team Anti-Umbrella Search & Pursuit, si trova su di una nave da crociera infettata con il famigerato T-Virus e ormai popolata da zombie. Una delle novità è il modo in cui la prospettiva cambia a seconda della situazione: durante gli spostamenti l'azione è in terza persona, come nei *Resident Evil* tradizionali e quindi meno goffa che nei precedenti sparatutto per pistola. Premendo il grilletto la visuale passa in prima persona, e si comincia a usare la G-Con 2 per quello che è stata inventata.

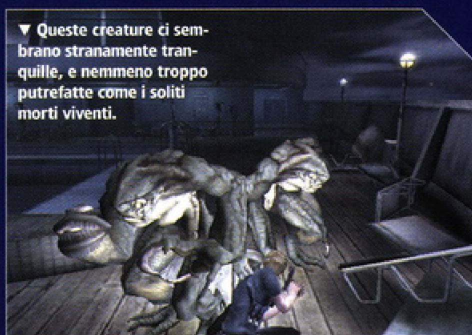
Non ci sono fondali precalcolati: tutto è dettagliatissimo, ma animato in tempo reale e in 3D. Chiaramente il gioco è incentrato sull'azione pura, con centinaia di nemici da eliminare, ma ci sono anche alcuni puzzle del tipo "trova la chiave, apri la porta". Ci sono possibilità che ce ne siano di più complessi nella versione definitiva.

Non ci aspettiamo che sia un gioco longevo (quando mai gli sparatutto per pistola lo sono?), ma per lo meno dovrebbe essere degno del nome *Resident Evil*. L'uscita è prevista per giugno, per cui dovremmo presto verificare le aspettative.

PSM



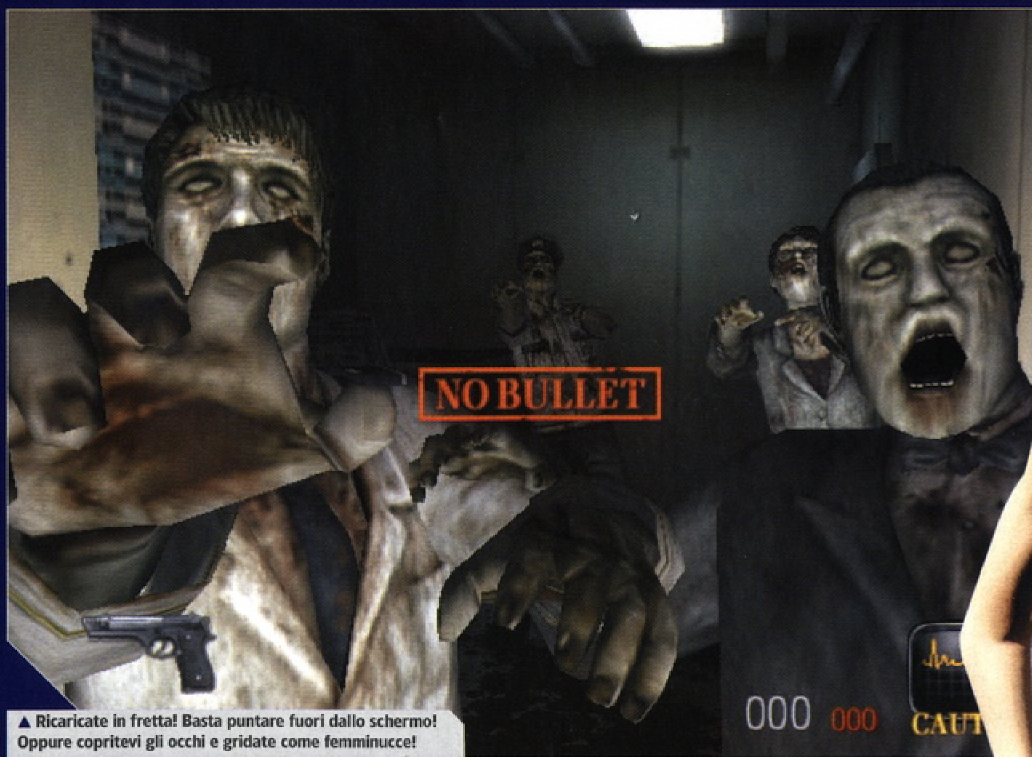
▼ Un bel corpo a corpo: come ci piacerebbe far saltare i denti a questo maledetto zombie!



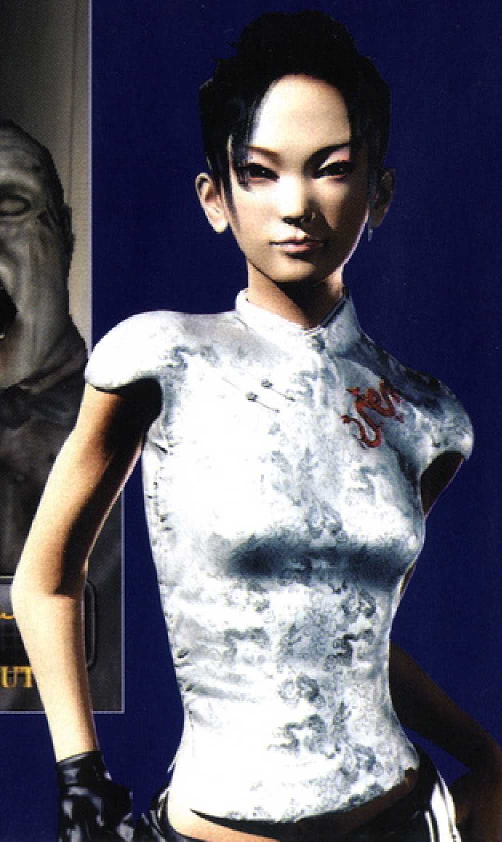
▼ Queste creature ci sembrano stranamente tranquille, e nemmeno troppo putrefatte come i soliti morti viventi.



▲ Bruce non si fa troppo spaventare nemmeno da un capitano zombie: i suoi capelli sembrano imperturbabili.



▲ Ricaricate in fretta! Basta puntare fuori dallo schermo! Oppure copritevi gli occhi e gridate come femminucce!



Red Dead Revolver

John Wayne? Clint Eastwood? No, siete voi!

Dall'ultima volta che l'abbiamo visto all'E3 dello scorso maggio, questo sparatutto sta crescendo bene, con un look da spaghetti western e musiche in pieno stile morriconiano. Ora il sistema di mira permette di colpire specifiche parti del corpo, in modo da rendere inoffensivi i nemici senza ucciderli. Ottima poi la possibilità di impersonare tutti i vari pistoleri nella modalità multiplayer. Ovviamente ci riserviamo di valutare il prodotto finito, specialmente per quanto riguarda la longevità se giocato da soli.

PSM



▼ In sella al vostro fido destriero, sfiderete i pericoli del vecchio West.

Clock Tower 3

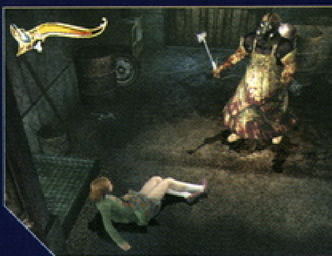
Giovani scolarette in uniforme in preda alla paura: il solito gioco giapponese...



Finalmente abbiamo potuto provare una versione in inglese del misterioso *Clock Tower 3*: ora che ci capiamo qualcosa, ci sembra ancora più pauroso. Molto interessante il concetto di dover fuggire invece che combattere: la giovane protagonista Alyssa è praticamente disarmata (a meno di non considerare l'acqua santa come un'arma), ma può nascondersi in diverse parti delle ambientazioni. Ogni volta che incontra un nemico, il suo indicatore di panico cresce: quando raggiunge il massimo, fugge terrorizzata senza controllo. Previsto in versione PAL per questa estate.

PSM

▼ Voi in questa situazione come vi comportereste? Reagireste da eroi o fuggireste?



Mega Man X7

Mega Man festeggia i suoi 15 anni su PS2.

Un altro classico che debutta su PS2, con uno sparatutto a scorrimento che mescola ambientazioni 3D e uno schema di gioco 2D. Generalmente l'azione scorre lateralmente come in *Contra*, ma talvolta cambia direzione e si svolge in maniera perpendicolare allo schermo. Il sistema di puntamento permette di mirare nemici specifici o punti particolari di essi, e una nuova funzionalità permette di cambiare personaggio nel corso di un combattimento. Saranno anche presenti una modalità cooperativa a due giocatori e un nuovo personaggio misterioso.



◄ Il mitico robottino col braccio di fuoco si appresta ad arrivare anche su PS2!

Breath of Fire: Dragon Quarter

È dai tempi dello SNES che l'eterna serie *Breath of Fire* affascina i suoi fan, ma per il debutto su PS2 ha deciso di passare al cel-shading. Dopo aver provato la versione inglese, possiamo affermare che la trama ci sembra molto ricca e curata, e che il gioco è una valida aggiunta al catalogo dei GDR per PS2. È interessante notare come ora i personaggi possono usare trappole o esche durante gli incontri con i mostri, e un sistema di combo per infliggere ulteriore danni oltre ai normali attacchi. Aspettiamocelo nei negozi per luglio. Ulteriori info nell'anteprima a pagina 75.

PSM

Gregory Horror Show

È la prima volta che vediamo questo curioso gioco di piattaforme in 3D ispirato a un anime giapponese, che narra i tentativi da parte di un giovane di scappare da un hotel maledetto rubando l'anima ai suoi ectoplasmatici ospiti. Chiaramente i fantasmi non sono d'accordo, e dovrete studiare una strategia sbirciando dai buchi delle serrature e origliando conversazioni. Ah, il Gregory del titolo è un topo parlante con la testa quadrata... bizzarro, vero? Ulteriori info in Japan Press, a pagina 17.

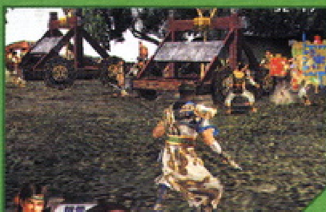
PSM


X-MEN2 · IL FILM
AL CINEMA DAL
30 APRILE
www.halifax.it
HX
HalifaX
digital bros division
www.wolverinesrevenge.it
notizie • download

ANTEPRIME

I DETTAGLI, LE FOTO E LE PRIME IMPRESSIONI SUI GIOCHI NON ANCORA DISPONIBILI, MA VICINI ALL'USCITA

SOMMARIO





INFO | Casa ATARI | Sviluppatore SHINY ENTERTAINMENT | Uscita MAGGIO | Giocatori 1 | Completo al: 85%



▲ Nessun altro gioco in passato ha fatto un simile uso del motion capture. Ci sono voluti sei mesi e 32 telecamere speciali per registrare tutti i movimenti necessari.

ENTER THE MATRIX

Si sta avvicinando sempre più l'appuntamento con la licenza cinematografica più attesa di quest'anno.

Sono pochi i film in grado di lasciare un impatto duraturo nell'immaginario collettivo o di diventare oggetti di culto. *Matrix* è entrato in questa ristretta cerchia, superando ogni aspettativa alla sua uscita (ma soprattutto grazie al DVD) nel 1999. Da allora, in giro si è diffuso solo un trailer del sequel, che non ha certo svelato molto: con due film, una serie animata e un videogioco in arrivo, però, la mania sta per esplodere nuovamente. Con un tale livello di attesa, la posta in gioco è elevata: nel caso del videogame, la responsabilità è nelle mani di David Perry e del suo team Shiny Entertainment. Lui non sembra affatto preoccupato: il suo entusiasmo per *Enter The Matrix* è tale da convincere anche noi che potrebbe trattarsi del gioco del 2003. Paragonato alle altre licenze cinematografiche, il primo gioco ispirato a Matrix sembra un prodotto

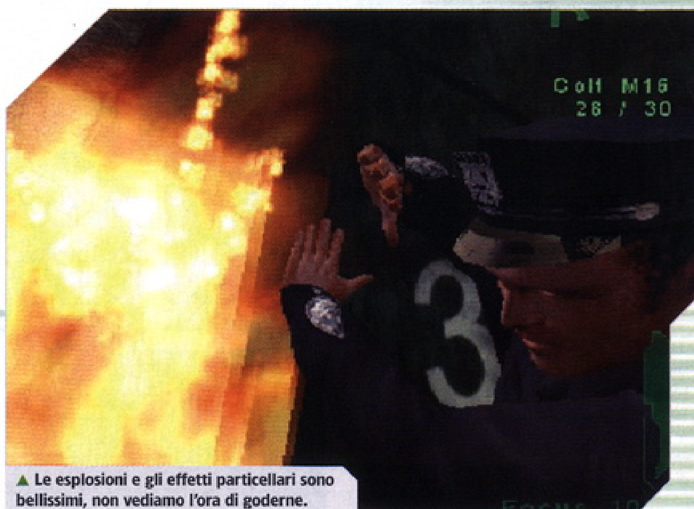


▲ Ghost, come Neo nel primo film, stende una guardia con un solo colpo. Ora arriveranno i corpi speciali...

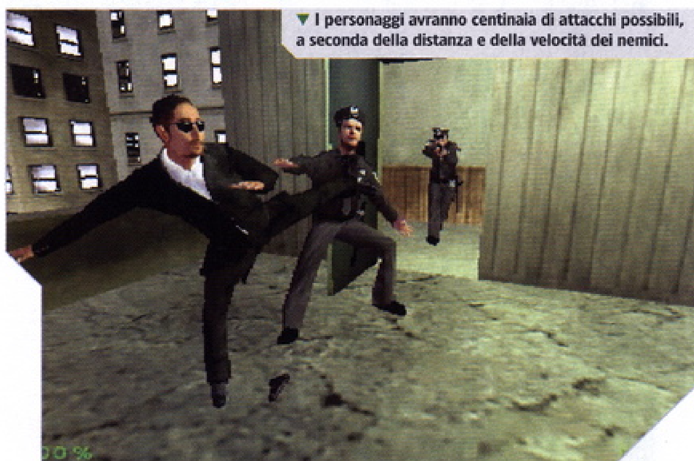
"Niobe non ha molta forza, ma è veloce, capace di disarmare i nemici e di eseguire mosse acrobatiche."



▲ Secondo gli sviluppatori non ci saranno molti puzzle o situazioni complicate: il gioco è incentrato sull'adrenalina, sulle sparatorie e sull'azione pura.



▲ Le esplosioni e gli effetti particellari sono bellissimi, non vediamo l'ora di goderne.



▼ I personaggi avranno centinaia di attacchi possibili, a seconda della distanza e della velocità dei nemici.



▲ Niobe è la pilota di una nave e probabilmente una ex di Morpheus. Chissà se il loro rapporto evolverà nel prossimo film...

Prima Impressione

L'entusiasmo c'è tutto, non lo possiamo negare. Ecco perché Chibi è felice. Ma qualche dubbio sull'effettiva qualità del gioco (legato soprattutto alla genialità un po' disordinata di Shiny) ce l'abbiamo. Tra un po' lo scioglieremo, comunque. Rimanete sintonizzati.

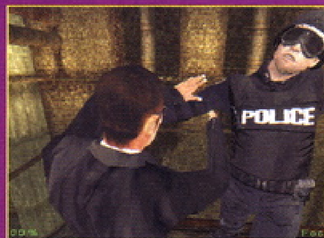


di livello superiore. Chi si aspetta una semplice ripetizione degli eventi dei film si sbaglia di grosso: i fratelli Wachowski hanno fin dall'inizio pensato di offrire qualcosa di inedito e innovativo. Prima ancora che fosse scritta una sola linea di codice è stata preparata una sceneggiatura da 200 pagine apposta per il gioco, e sono state raccolte foto e schizzi di produzione dai set dei film. Per il gioco è stata girata un'ora di filmati inediti, con gli stessi attori e in ambientazioni nuove: il tutto per espandere la trama dei film e approfondire i personaggi. Si tratta del primo vero progetto in simbiosi fra industria dei videogiochi e del cinema.

Visto l'alone di segreto che circonda l'uscita del secondo film, non possiamo rivelare molto: sappiate solo che il gioco inizia poco dopo la fine della pellicola originale. Le macchine hanno scoperto dove si trova l'ultima città umana, Zion, e stanno preparando un attacco. A Morpheus, Neo e Trinity non resta che trovare il Keymaker, un personaggio misterioso che potrebbe aiutare le sorti degli umani: in questa ricerca entrano in scena Niobe e Ghost (interpretati nel film da Jada Pinkett Smith, moglie di Will, e dal "Robert De Niro" cinese Anthony Wong), i due personaggi che impersonerete nel gioco. Gli eventi che si svolgeranno richiameranno quelli del film, ma seguiranno una strada parallela. In 40 livelli affronterete nemici, guiderete automobili e piloterete un hovercraft. Non aspettatevi troppi puzzle, ma sarà presente una certa dose di strategia nei combattimenti, necessaria per sconfiggere l'intelligenza artificiale dei nemici. Niobe non ha molta forza, ma è veloce e aggraziata, capace di disarmare i nemici e di eseguire mosse acrobatiche. Ghost è un ciclone, punta sulla forza e sulla bravura nelle arti marziali, più che sul tatto. La scelta di due personaggi secondari è molto intelligente: che interesse ci sarebbe a replicare le avventure di Neo, Morpheus e Trinity dopo aver visto *Matrix Reloaded*? Seguire Niobe e Ghost nelle loro avventure, non mostrate sul grande schermo, è garanzia di una trama imprevedibile. Negli ultimi sei mesi Shiny si è occupata di registrare le mosse di arti marziali eseguite dal team del maestro hongkonghese Yeun Woo Ping. Tutti i personaggi si muovono con un incredibile realismo. Con lo stesso livello di perfezionismo sono state usate 12 telecamere per registrare le fattezze delle star coinvolte. Per garantire un vero feeling da "hacker", gli sviluppatori hanno introdotto un'interfaccia a linea di comando con la quale inserire vari comandi DOS e UNIX con i quali sbloccare tutta una serie di segreti a noi ancora ignoti. Da quello che abbiamo visto, tutto il gioco sembra mantenere le promesse e tradire l'impegno profuso. Potrebbe essere una rivoluzione nel modo di concepire le licenze cinematografiche: un titolo divertente oltre che un modo di rivivere le avventure dei propri eroi. PSM

BULLET TIME

L'effetto più figo del primo film era certamente quello ottenuto con una macchina da presa in movimento circolare e l'uso del rallentatore, per ricreare l'impressione che un personaggio si stesse muovendo in maniera estremamente veloce rispetto agli altri. In *Enter The Matrix* lo si può usare finché il "Focus Meter" risulta carico, in modo da eseguire mosse complicate o attacchi particolarmente letali.



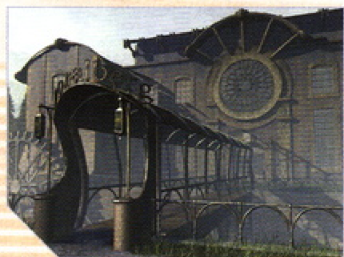


INFO Casa **MICROIDS** | Sviluppatore **MICROIDS** | Uscita **IN ARRIVO** | Giocatori **1** | Completo al: **90%**



▲ Le ambientazioni create da Benoit Sokal sono di una bellezza incredibile, ricche di dettaglio e molto affascinanti.

▼ L'atmosfera nebbiosa e opprimente del gioco ricorda in parte *Myst* una delle avventure di maggior successo della storia.





▲ Come in tutte le avventure grafiche di questo mondo, buona parte del gioco si basa sull'interazione coi personaggi non giocanti.

SYBERIA

Un'avventura onirica ambientata nel freddo gelo dell'inverno siberiano.

Uscita per PC nell'estate del 2002, *Syberia* è un'avventura grafica di stampo classico, interamente basata sul dialogo e sulla risoluzione di enigmi. Al centro delle vicende si trova il viaggio condotto in Europa dall'avvocato americano Kate Walker per concludere un contratto molto importante. Al suo arrivo Kate scopre che la persona con cui doveva incontrarsi è morta e si mette alla ricerca dell'erede. Le principali doti del gioco vanno sicuramente ricercate nell'ottimo motore grafico, basato per intero sul lavoro del fumettista belga Benoit Sokal, che riesce a creare una particolarissima atmosfera fredda e straniante. Un po' per questo notevole impatto visivo, un po' per la cronica assenza di avventure grafiche degli ultimi anni, il gioco Microids è stato forse eccessivamente esaltato nella sua incarnazione PC, a dispetto di una trama poco convincente e di enigmi abbastanza semplici. Nonostante tutto, va comunque detto che si trattava di un gioco discreto, senza dubbio imperdibile per gli appassionati del genere. A quasi un anno di distanza e poco dopo l'annuncio ufficiale dello sviluppo multipiattaforma per il sequel, arriva la versione PlayStation 2, che a giudicare da quanto abbiamo visto, sta riuscendo bene. Lo splendore grafico, seppur nei limiti di risoluzione che una TV irrimediabilmente ha rispetto al monitor del computer, è rimasto intatto. La traduzione italiana di testi e dialoghi è la stessa della versione PC e si mantiene quindi su buoni livelli. Il sistema di controllo, infine, è stato adattato alle potenzialità del DualShock 2: niente più puntatori da muovere in giro per lo schermo, ma gestione diretta del personaggio, che ci indica col movimento della testa e l'apparizione di appositi indicatori tutto ciò su cui è possibile agire semplicemente premendo il tasto ⊗. Gli unici dubbi riguardano la fastidiosa tendenza della protagonista a "incagliarsi" contro pezzi del fondale e nella generale lentezza di movimenti e caricamenti, che sopraggiungono spesso anche durante i dialoghi. PSM

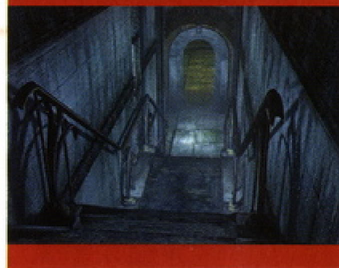




▲ I vari oggetti che troverete nel gioco sono tutti caratterizzati in maniera particolare: guardate questo campanellino!

DIVIETO DI TRANSITO

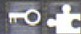
La staticità dei fondali di *Syberia* costringe i personaggi a transitare solo e unicamente in zone ben definite per salire le scale o uscire dalle stanze. Per questo spesso assisterete a tragitti senza senso.



PRIMA IMPRESSIONE

L'adattamento del sistema di controllo al DualShock 2 necessita di qualche aggiustamento, ma sembra abbastanza convincente, e sotto ogni altro punto di vista la conversione appare ottima. Syberia rischia però di interessare solo ai fan delle avventure grafiche.





È arrivata!

In edicola la nuova rivista dedicata alla fotografia digitale

128 pagine di informazioni per acquistare e sfruttare al massimo le fotocamere digitali e un CD pieno di software e immagini.

Digital Camera Magazine è la migliore rivista dedicata alla fotografia digitale

Numero 1 Aprile 2003 ~~€ 6,00~~ € 5,00 Prezzo lancio

GUIDA MERCATO PIÙ DI 70 FOTOCAMERE TRA CUI SCEGLIERE

DigitalCamera magazine

La guida completa alla fotografia digitale

128 pagine di recensioni e consigli per migliorare le tue foto

5 FOTOCAMERE DA ACQUISTARE
Provate Fuji, Konica, Toshiba, Olympus, Kodak

QUALE STAMPANTE SCEGLIERE?
A confronto 6 inkjet tra 150 e 600 euro

SERIF PHOTOPLUS
Nel nostro CD la guida al programma COMPLETO

TRUCCHI E CONSIGLI PER FOTO D'EFFETTO

FOTOGRAFIAMO LE PERSONE!
Regole semplici e veloci per ritratti migliori
Come impostare la fotocamera
Come ottenere una composizione perfetta
Come evitare gli errori più comuni

FOTORITOCCO FACILE: GUIDE E CONSIGLI
Idee suggerimenti e tecniche per migliorare le nostre foto

COME CREARE UN FOTOMONTAGGIO
Applichiamo maschere, effetti e livelli

RESTAURARE FOTO DANNEGGIATE
Ripariamo strappi, macchie e graffi rapidamente

CORREGGERE LE FOTO
Usiamo Photoshop o Elements per dare vita ai nostri scatti

PARTI & SCATTA
Idee, tecniche, suggerimenti per scattare fotografie nelle località più fotogeniche del mondo

I migliori tutorial

Con le migliori guide sulla fotografia e il fotoritocco, vi mostreremo come...

- Scattare foto migliori
- Regolare le immagini per ottenere la migliore qualità
- Trasformare in opere d'arte le nostre fotografie digitali
- Riparare e restaurare foto danneggiate

Anche per principianti

Con le nostre guide per principianti potrete...

- Prendere confidenza con la vostra fotocamera
- Scoprire come funziona e come usarla
- Rivolgere le vostre domande a esperti del settore

Recensioni approfondite

Prove di fotocamere, programmi e accessori. Ogni mese troverete...

- Recensioni dettagliate
- Nel CD, tutte le fotografie scattate durante le prove delle fotocamere, con la possibilità di affiancare gli scatti per paragonare le prestazioni di diverse macchine fotografiche
- Prove comparate
- Una guida all'acquisto completa e dettagliata

Idee e ispirazioni

La guida Parti & Scatta vi spiegherà dove recarvi per scattare le migliori fotografie ambientate. Troverete...

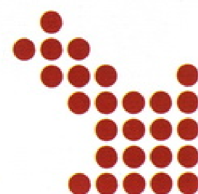
- Località in cui scattare belle fotografie
- Mappe e informazioni turistiche su come raggiungerle
- Consigli dagli esperti, spunti, suggerimenti e fantastiche fotografie da cui trarre ispirazione

Un ricco CD-ROM

Ogni mese un CD-ROM pieno di...

- Programmi completi di fotoritocco e gestione delle immagini
- Versioni dimostrative di tutti i principali programmi per l'elaborazione delle immagini
- Plug-in e strumenti aggiuntivi
- Moltissime fotografie digitali

IN EDICOLA DAL 18 MARZO AL PREZZO DI LANCIO DI 5 €



INFO Casa EIDOS | Sviluppatore KRONOS | Uscita ESTATE | Giocatori 1 | Completo al: 65%


▲ Da questa immagine è facile desumere che i combattimenti saranno molto più sanguinosi e frequenti rispetto ai precedenti capitoli.


▲ Immancabili anche in questo capitolo sequenze non interattive di altissimo livello.

FEAR EFFECT: INFERNO

"L'Effetto Paura" finalmente arriva anche su PS2!

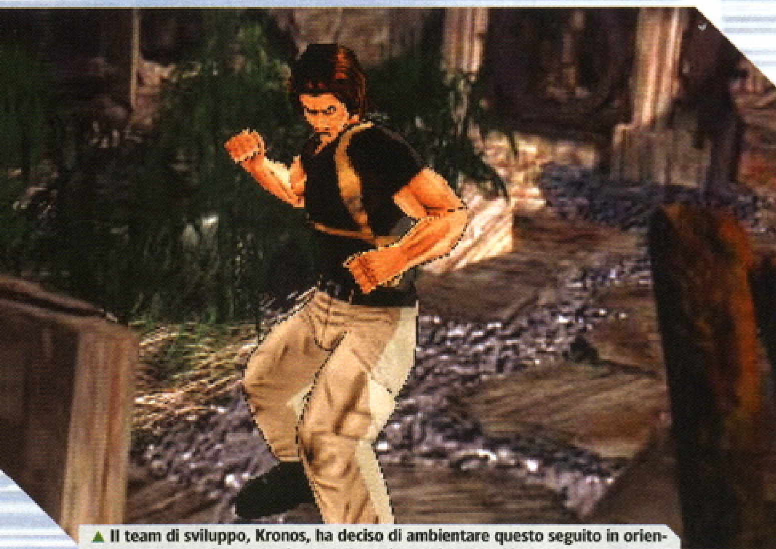
F*ear Effect* è un interessante titolo PSone uscito qualche anno fa, che si fece notare per avere sperimentato per primo l'abusata tecnica del cel-shading. Il mix di azione alla *Resident Evil* con una trama degna di uno dei migliori film cinesi di fantasmi, lo rese un vero e proprio successo underground.

Questo, il terzo capitolo della serie *Fear Effect*, segna la diretta prosecuzione della storia di Hana dopo il suo ritorno dagli inferi. La trama prevede che in questo episodio la nostra eroina sia impegnata nella distruzione del boss della Triad che ha messo una taglia sulla testa della sua amante, Rain. La serie ha sempre vantato una sceneggiatura di alto livello, quindi possiamo aspettarci grandi cose da quel punto di vista, mentre l'altra caratteristica che ha destato notevole interesse qui in redazione è il passaggio a un semi-3D. Le sezioni esplorative manterranno una struttura bidimensionale, mentre le scene di combattimento avranno luogo in "ambienti 3D". L'aspetto fumettoso verrà garantito dalla rappresentazione grafica in cel-shading. Le prime schermate circolate già ci hanno fatto venire l'acquolina in bocca; speriamo solo di non ritrovarci gettati in mezzo a incontri casuali stile *Final Fantasy*. Inoltre questo nuovo capitolo di *Fear Effect* sarà il primo a permettere al giocatore di controllare ben quattro personaggi: Hana, Rain, Glas e Deke.

Uno dei problemi dei capitoli precedenti era la longevità: una volta completati gli episodi per PSone c'era ben poco da fare oltre a riporre il gioco sullo scaffale. Questo terzo episodio sembra risolvere questo grave problema grazie all'introduzione di bivi nella trama, che dovrebbero garantire un sufficiente livello di rigiocabilità. La presenza di queste e altre piccole novità ci rende ansiosi di provare questo primo capitolo a 128-bit della serie, e una parte non indifferente di questo interesse deriva dalla voglia di vedere come andrà a finire la storia d'amore fra Hana e Rain.

PSM




▲ Il team di sviluppo, Kronos, ha deciso di ambientare questo seguito in oriente, mantenendo il look "anime" della serie grazie all'ausilio del cel-shading.


▲ Chissà quali siano le vere intenzioni di questa infermiera... Vorrà curarci o torturarci?

▼ In questo capitolo faranno la loro comparsa anche delle letali spade, con cui affrontare i nemici in convulsi corpo a corpo.



Prima Impressione

I primi capitoli di Fear Effect sono fra i giochi PSone più originali di sempre. Questo terzo episodio sembra incarnare i pregi dei due episodi (belle donne e tanta azione), aggiungendone altri, come una buona longevità! Corfola ha già iniziato a spargere bava ovunque!



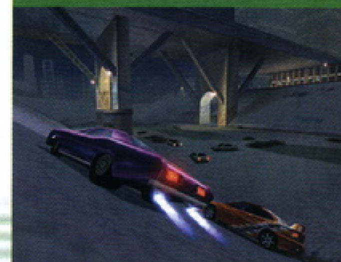
Casa **TAKE 2** | Sviluppatore **ROCKSTAR** | Uscita **APRILE** | Giocatori **8** | Completo al: **90%** INFO

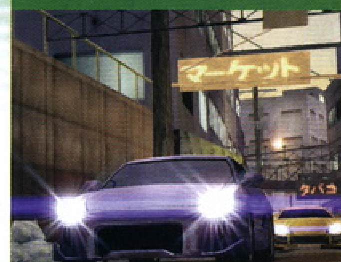


▲ **Per quanto ci riguarda, sfrecciare in moto per le strade di Tokyo illuminate dai neon è il massimo. Che ci volete fare... Sappiamo accontentarci!**

FAST AND FURIOUS

Nel gioco troverete più auto che alla carrozzeria di Franco Alonge. E molte dovranno essere scoperte man mano.





▲ **Dal classico al moderno, in *Midnight Club II* ci saranno vetture per tutti i gusti. Non vi resta che scegliere!**

MIDNIGHT CLUB II

Il club di mezzanotte si trasferisce in Rete. Beati loro...

Il marchio Rockstar, ormai venerato dai videogiocatori occidentali grazie alla produzione di capolavori quali *GTA3* e *GTA Vice City*, sta per tornare su PlayStation 2 con il seguito di un'altra sua serie di punta. Stiamo parlando di *Midnight Club II*, gioco di corse clandestine che promette di mettere in mostra una massiccia dose di buone qualità. Ma, purtroppo, noi di PSM siamo eccitati solo a metà.

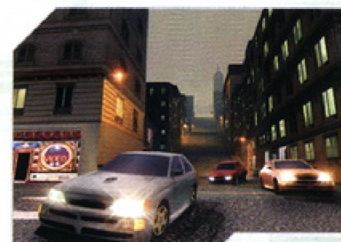
La ragione che si cela dietro il nostro parziale disappunto è presto detta: *MCII* punterà forte sul gioco online, opzione sulla quale gli sviluppatori hanno lavorato fino all'ultimo. Anche perché, mentre qui in Europa tutto tace, oltreoceano il gioco via Internet comincia a prendere piede. Invidia.

A noi, quindi, interessa molto di più la modalità offline, che ci porterà a correre per le strade di Tokyo, Parigi e Los Angeles. Lo scopo è quello di entrare in un giro di corse clandestine, i cui partecipanti mettono in palio le proprie vetture e gareggiano senza esclusione di colpi. Più vincete, più aumenta la vostra reputazione, più saranno i piloti che avranno voglia di sfidarvi.

La grafica sembra molto migliorata rispetto all'episodio precedente, con un'ottima ricostruzione degli ambienti metropolitani, che saranno completamente esplorabili. In alcune gare, i piloti non dovranno seguire un percorso prestabilito, ma potranno decidere liberamente quale strada imboccare per raggiungere il traguardo nel minor tempo possibile. I mezzi disponibili saranno parecchi, tra cui anche alcune moto in modo da variare la guidabilità.

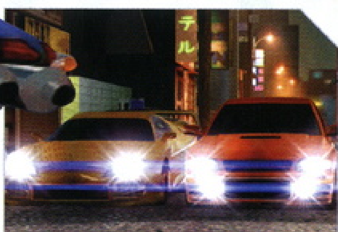
Un po' come è capitato per *Auto Modellista*, però, l'aspetto migliore di *MCII* dovrebbe essere il gioco via Internet, per cui viene da chiedersi quanto successo possa effettivamente riscuotere questo titolo in Italia nel breve periodo. Nell'attesa di capire quale sarà il nostro futuro, *Midnight Club II* si candida, insieme ad *ATV Offroad Fury*, come miglior gioco di guida online di questa primavera.

PSM

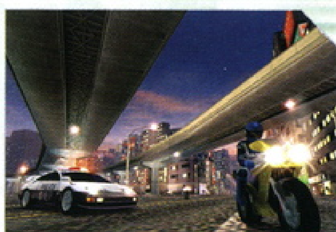


▲ **Basta un'occhiata a queste immagini per rendersi conto dell'ottima grafica del gioco.**





▲ **Sarà possibile gareggiare contro altri sette giocatori online. Sigh, chissà quando, però.**



▲ **Le gare saranno ambientate in diversi orari e con condizioni meteorologiche variabili.**

PRIMA IMPRESSIONE

Probabilmente sarà uno dei migliori giochi di guida online disponibili per PlayStation 2. Peccato che in Italia, almeno per adesso, non sia ancora possibile sfruttare questa possibilità. Che rottura 'sta storia dell'online, però! Dai, Sony, fa qualcosa per noi Europei!





INFO Casa LUCAS ARTS | Sviluppatore LUCAS ARTS | Uscita MARZO | Giocatori 1-2 | Completo al: 90%



▲ Gli elementi dello scenario possono essere utilizzati come riparo nel corso degli scontri a fuoco.

RTX RED ROCK

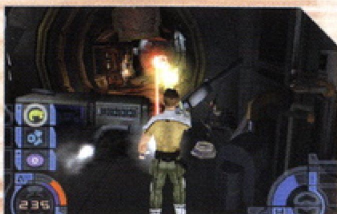
Per una volta, non sarà la Terra il pianeta da salvare!

In un futuro non troppo lontano, il genere umano ha spinto i propri confini al di là del proprio pianeta d'origine, iniziando a colonizzare il resto del sistema solare. Improvvisamente il primo insediamento su una delle lune di Marte, chiamato Red Rock, viene attaccato dalla feroce razza aliena dei L.E.D.s. Quale sarà stata la sorte dei suoi abitanti? E chi sono questi misteriosi invasori? Sono queste le domande che stanno alla base delle vicende di *RTX Red Rock*, nuova avventura di Lucas Arts ricca di azione e di pathos.

Nei panni di Wheeler, un agente speciale super addestrato che da solo vale un esercito, verrete inviati su Phobos, uno dei satelliti del Pianeta Rosso, per controllare lo stato della colonia e ricacciare gli alieni dalle profondità spaziali dalle quali se ne sono usciti. Nel corso della missione dovrete usare tutte le vostre capacità per affrontare i nemici e risolvere i classici puzzle da gioco di avventura che vi sbarreranno la strada. Wheeler potrà contare su un braccio bionico, le cui capacità evolveranno man mano, e su un occhio artificiale in grado di individuare trappole e nemici. Una specie di "Uomo da sei milioni di dollari" ambientato un paio di secoli dopo...

Dal punto di vista grafico, *RTX* (che sta per Radical Tactics Expert) è molto ben fatto, grazie anche a un design dei livelli originale e creativo. Saranno in tutto una decina, vasti e ricchi di locazioni e oggetti con i quali interagire. Inoltre, sarà possibile sbloccarne altri da utilizzare nelle classiche modalità multiplayer come "deathmatch" o "capture the flag". Tenete pronti i vostri stivali a razzo spaziali perché *RTX Red Rock* dovrebbe essere disponibile per la fine del mese di marzo.

PSM



▲ Il menu di selezione permette di passare rapidamente in rassegna gli oggetti dell'inventario.



▲ Wheeler può contare su un paio d'innesti bionici in grado di aiutarlo nel corso dell'avventura.

DENTRO E FUORI

Gli scenari che vi attendono sulla prima luna di Marte sono splendidi e vari, grazie a una sapiente alternanza di ambienti che a volte saranno claustrofobici, mentre altre vi porteranno a spaziare nei riarsi deserti del Pianeta Rosso.



▲▼ Anche se Wheeler preferisce infiltrarsi all'interno di una base spaziale, spesso gli toccherà agire in ampi spazi aperti.



PRIMA IMPRESSIONE

I livelli sono enormi e ben progettati. Anche il fatto di poter utilizzare delle capacità bioniche è parecchio sfizioso. Difficilmente Lucas Arts propone titoli scadenti, per cui state con le antenne sintonizzate. In uscita tra qualche giorno, ve lo recensiremo presto!





Casa CINEMAWARE | Sviluppatore CINEMAWARE | Uscita PRIMAVERA | Giocatori 1-2 | Completo al: 85% INFO



▲ Il gioco è congegnato e animato in modo eccelso; particolarmente degni di nota sono gli effetti di luce. Tenete d'occhio il principe Giovanni, però: se la cava benino con lo spadone!

HO UNA CURA MEDIEVALE

Per sconfiggere il perfido principe Giovanni è necessario conoscere bene le dinamiche dei vari tipi di combattimento medievale. Si va da semplici duelli alla spada a battaglie su vasta scala, passando per cruenti assedi.



▲▼ Sta a voi scegliere se affrontare il nemico in singolar tenzone o cingere d'assedio il castello del nemico.



ROBIN HOOD
DEFENDER OF THE CROWN

Il Principe dei Ladri torna a colpire e a far colpo!

Nei remoti Anni '80, la maggior parte di coloro che possedevano un Commodore Amiga sbavava su qualsiasi prodotto Cinemaware. Particolarmente amati al tempo furono *Wings*, *The Three Stooges*, *It Came From The Desert* e... sì, anche *Defender Of The Crown*.

Oggi Cinemaware si appresta a rilasciare *Robin Hood: Defender Of The Crown* sulla PS2, cosa che a qualche giocatore starà già facendo correre un brivido di piacere lungo la schiena. Con più di 35 territori da conquistare e unificare, enormi eserciti da formare, imponenti roccaforti da erigere e una quantità di colpi di scena e combattimenti, *RH:DOTC* offre un documento videoludico esauriente della vita nell'Inghilterra del Medioevo e delle avventure di un certo Robin Hood.

I giocatori possono derubare i ricchi, saccheggiare altri feudi, prendere parte ad epiche battaglie in campo aperto, stringere d'assedio castelli e giostrare nell'immancabile torneo medievale. Ci sono anche dosi massicce di intrigo, procurate da un intreccio appassionante che ha per protagonisti molti dei personaggi resi famosi dalla leggenda di Robin Hood. Incontrerete Lady Marian, Little John, Will Scarlett, lo Sceriffo di Nottingham e l'infame che aspira a prendere il posto del Re, il Principe Giovanni detto il Senza Terra. Il gioco propone molteplici finali di stampo cinematografico, scelti dal computer in base ai risultati ottenuti dal giocatore nel corso della partita. Questa addirittura è strutturata in modo che il giocatore possa decidere se giocarla indossando i panni dello stratega o quelli di un Rambo del medioevo. In questo titolo c'è parecchia roba appetitosa, anche se la copia offertaci per questa preview era completa solo all'85%. PSM



▲ Vi occorrono delle entrate supplementari? Beh, tutto ciò che dovete fare è sellare il vostro fedele destriero e partire in direzione del torneo più vicino.



▲ Le scene d'intermezzo sono una meraviglia e si avvalgono di ottimi doppiatori. Questi ultimi, inoltre, utilizzano espressioni tipiche del periodo storico in cui il gioco è ambientato.

PRIMA IMPRESSIONE

Nei nostri uffici qualcuno è entrato in fibrillazione nel preciso istante in cui ha visto lo splendido logo della Cinemaware balenare sullo schermo. È probabile che la versione PS2 di RH:DOTC sortirà lo stesso effetto su migliaia di giocatori in tutto il mondo.





INFO Casa CODEMASTERS | Sviluppatore JESTER INTERACTIVE | Uscita PRIMAVERA | Giocatori 1-4 | Completo al: 65%



▲ Questo nuovo capitolo di *Music* si preannuncia estremamente completo, ma resta non semplicissimo da utilizzare per i non addetti ai lavori.


▲ Nell'editor video si possono aggiungere numerosi effetti speciali ai video inclusi nel programma.



MUSIC 3

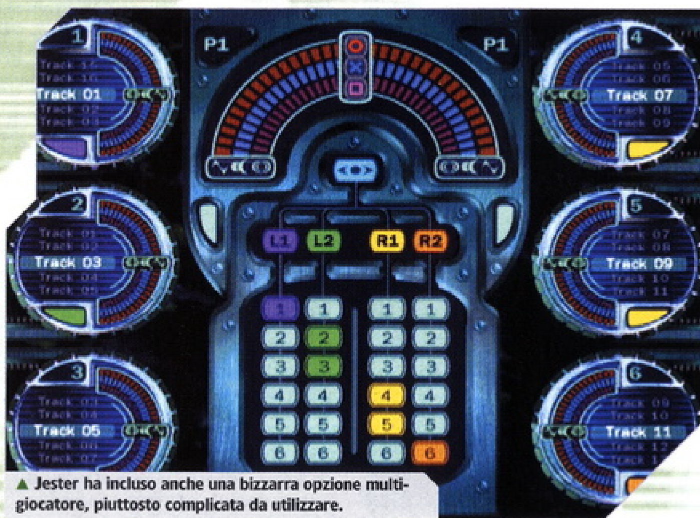
Grazie a Jester Interactive potete fare tutta la musica che volete!

Jester Interactive, con questo terzo capitolo della serie *Music*, vi dà la possibilità di dimostrare quanto valgono le vostre idee musicali! In maniera simile al suo predecessore, *MTV Music Generator 2*, *Music 3* fornisce a ogni possessore di PS2 gli strumenti per creare musica di qualità professionale a un costo ridottissimo. Teoricamente si tratta di un programma in grado di generare musica di qualità paragonabile a quella dei migliori brani da hit parade, ma nel contempo si potrebbe rivelare un acquisto totalmente sprecato per chi pensa di poter diventare il prossimo Mike Skinner semplicemente mettendo il DVD nella PS2. Insomma, si tratta di un ottimo prodotto, ma sicuramente non per tutti. Certo, chiunque può usare il joypad per creare qualche suono, ma da qui a parlare di musica ce ne passa. Per fortuna, sfruttando i riff preconfezionati, di qualità superiore di quelli di *MTV Music Generator 2*, si può riuscire a mettere insieme una "canzone" in dieci minuti. Comunque vadano le cose, i vostri primi tentativi suoneranno come una cover di Hey Baby di DJ Otzi suonata dall'orchestra di arpe norvegesi con i Muppets alla batteria e Bill Oddie al sax. Da quel punto di vista le cose non sembrano essere cambiate troppo. Numerosi gli strumenti utilizzabili, ognuno riconducibile a una delle seguenti quattro categorie: batteria, basso, melodia e voce, ma la vera novità di questo terzo capitolo risiede nell'apparentemente sbalorditiva funzione Voice 2 Music, che vi permetterà di canticchiare una melodia al microfono (collegato alla porta USB della PS2 tramite l'interfaccia inclusa nella confezione) e quindi *Music 3* provvederà a trasformarle in note da usare con qualsiasi strumento. L'idea è molto interessante, ma prima di dare un giudizio definitivo su questa interessante funzionalità preferiamo aspettare almeno fino al mese della recensione.

PSM


▲ In *Music 3* è persino possibile personalizzare l'interfaccia, proprio com'è ormai di moda nei player MP3 per PC.


▲ L'editor dei riff vi consente di scegliere diverse basi musicali e di cambiarne persino la tonalità.



▲ Jester ha incluso anche una bizzarra opzione multigiocatore, piuttosto complicata da utilizzare.

PRIMA IMPRESSIONE

Jester Interactive sembra aver migliorato la struttura generale di Music, ma resta il fatto che questo software non vi farà diventare dei grandi musicisti. Perfino ai veterani dei capitoli precedenti servirà un po' di tempo per abituarsi alla nuova interfaccia.



Casa KOEI | Sviluppatore OMEGA FORCE | Uscita IN ARRIVO | Giocatori 1 | Completo al: 80% INFO

DYNASTY WARRIORS 4

Tornano le mazzate storicamente accurate di casa Koei: armate le catapulte!

Omega Force deve tenere davvero molto ai consigli che gli arrivano dai fan. Dopo ben due episodi, infatti, gli sviluppatori continuano ad apportare alla saga di *Dinasty Warriors* modifiche e correzioni volute a gran voce dagli appassionati sparsi in tutto il mondo. In questo capitolo i giocatori potranno decidere con maggiore libertà la strada da seguire, e durante le battaglie le condizioni di vittoria si aggiorneranno dinamicamente in base agli eventi. Tutti i personaggi del prequel faranno ritorno, e non mancheranno le nuove entrate. Nella nuova modalità Regno, i giocatori potranno scegliere uno dei Tre Regni e guidarlo al proprio destino nei 50 livelli di cui è composto il gioco. Inoltre sarà possibile creare personaggi personalizzati tramite la ricca modalità Officer Edit. Una volta scesi sul campo di battaglia i giocatori potranno incorporare catapulte e macchine da assedio nei loro piani strategici e anche sfruttare elefanti su tutti i livelli. Il sistema di combattimento, inoltre, è stato ampliato e ora include anche duelli corpo a corpo e attacchi cooperativi. Aggiungete al tutto degli avversari più intelligenti, alleati più abili e un dettaglio grafico enormemente migliorato e avrete un gioco completo sotto tutti i punti di vista. Gioco online, purtroppo, escluso. PSM



▲ Il numero dei soldati su schermo non è aumentato molto, ma i modelli poligonali di questo nuovo capitolo sono eccezionalmente dettagliati.



▲ Le catapulte sono l'arma d'assedio capace di infliggere più danni.

PRIMA IMPRESSIONE

Un seguito pieno di grandi promesse: i miglioramenti rispetto al precedente episodio sono numerosi e ben accetti. Gli appassionati della serie ne saranno felici e probabilmente anche nuovi giocatori si avvicineranno alla saga Koei. Al più presto la recensione.





Casa CAPCOM | Sviluppatore CAPCOM | Uscita IN ARRIVO | Giocatori 1 | Completo al: 80% INFO

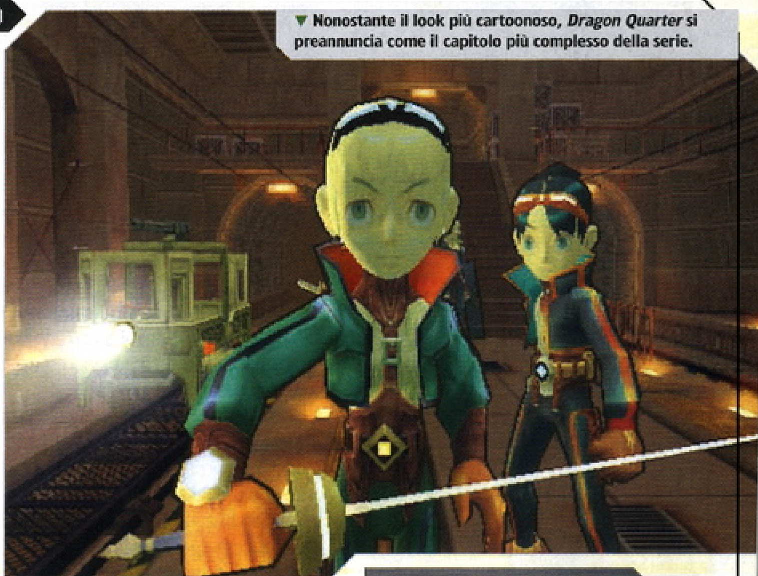
BREATH OF FIRE V: DRAGON QUARTER

Il GdR più famoso di Capcom ritorna...

Questo quinto episodio della saga *Breath of Fire*, sottotitolato *Dragon Quarter*, si discosta dalla convenzionale meccanica a turni dei precedenti capitoli e la sostituisce con una manciata di azione in più e tantissimi dungeon da esplorare. Capcom ha mantenuto anche in questo capitolo gli eroi della serie: Nina, la principessa alata, e Ryu, il ragazzo drago. L'ambientazione, invece, è completamente diversa: il genere umano vive sottoterra, ma vuole scoprire cosa c'è in superficie. Fondamentale è il sistema di combattimento, un mix fra tempo reale e turni. Muoversi nel campo di battaglia e attaccare richiede punti azione. Dopo aver iniziato ad attaccare potrete creare combo elaborate che incrementeranno il danno da voi inflitto in maniera esponenziale. La vera caratteristica interessante, comunque, è quella denominata D-Ratio, che limita la possibilità di Ryu di trasformarsi in drago. Ogni volta che la utilizzerà, il D-Ratio salirà un po' e quando avrà raggiunto il 100% si avrà il fatidico Game Over e si dovrà rigiocare un pezzo di dungeon con qualche oggetto in meno. Questo sistema aggiunge un bel grado di sfida a un genere che iniziava a diventare troppo semplice. Immaginiamo che tutti gli amanti dei GdR non vedano l'ora di provarlo. Tenetevi pronti per la recensione su uno dei prossimi numeri.



▼ Nonostante il look più cartoonoso, *Dragon Quarter* si preannuncia come il capitolo più complesso della serie.




▲ Per vedere tutto ciò che *Dragon Quarter* ha da offrire, dovrete rigiocarlo più volte.

PRIMA IMPRESSIONE

Finalmente una serie che ha il coraggio di cambiare, sia dal punto di vista grafico che da quello strutturale! Non vediamo davvero l'ora di provare l'originalissimo sistema di combattimento di Dragon Quarter, basato sul D-Ratio. Forza Capcom, non ci deludere.

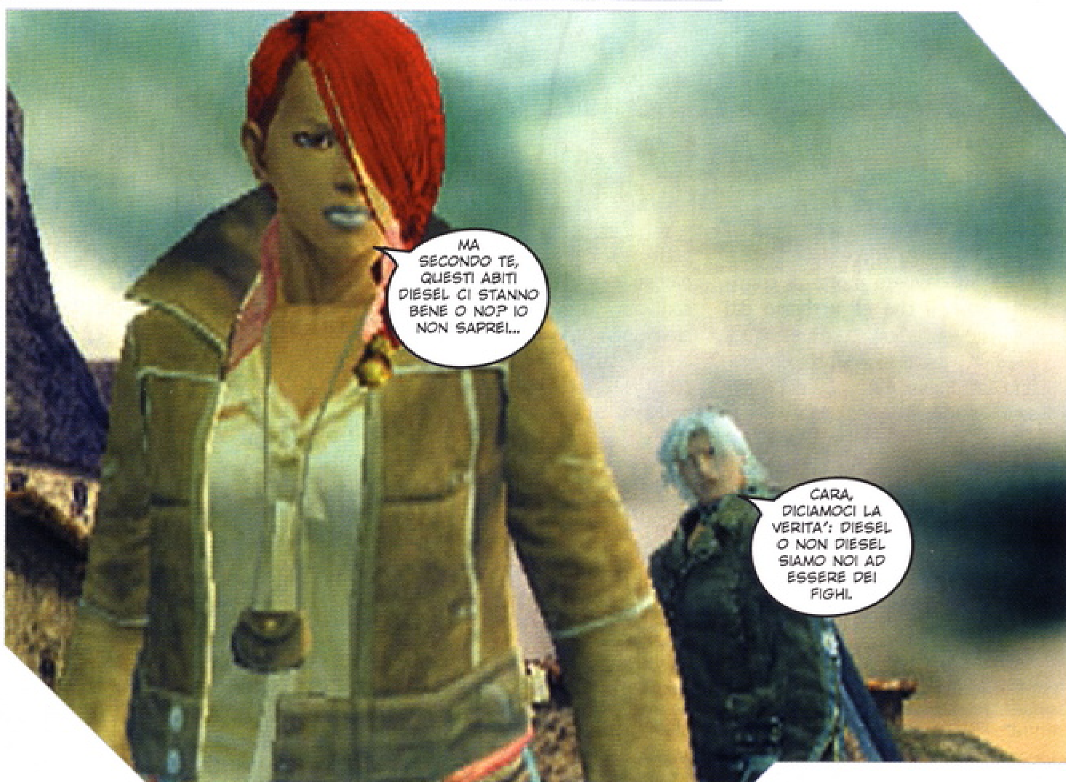




STRATEGIE

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO, PSM NE PUBBLICA LA SOLUZIONE PER AIUTARE I LETTORI PIU' DISPERATI





DEVIL MAY CRY 2

Suggerimenti e strategie per gli scontri con i boss.

Fate sempre il possibile per ridurre in frantumi tutto ciò su cui potete posare lo sguardo: botti, statue, camini, vasi... qualunque cosa. Di solito gli oggetti a corredo dell'ambiente di gioco contengono sfere di questo o quel colore.

Non dimenticatevi che potete volare, se siete dotati dell'Aerial Heart. E' facilissimo farsi beccare nel tentativo di fare una serie di salti acrobatici quando invece basterebbe utilizzare il Devil Trigger per prendere quota rapidamente.

L'intreccio seguirà lo stesso percorso qualunque sia il disco di gioco scelto per primo, perciò scegliete il personaggio che vi pare.

Non sempre le armi da taglio con un raggio d'azione più ampio sono la scelta migliore, perché procurano ferite meno gravi. Spesso le lame più corte e pesanti falciano il nemico con maggiore efficienza. Allo stesso modo, i semplici coltelli da lancio di Lucia sono spesso preferibili alle frecce perché producono danni maggiori al momento dell'impatto, e Lucia non ha bisogno di affondare i piedi nel terreno per lanciarle (cosa che tra l'altro incide negativamente sulla sua mobilità).

Quando l'indicatore Devil Trigger si accorcia paurosamente, ricordatevi che riacquisterà la sua lunghezza originale molto più rapidamente se vi azzufferete col nemico a mani nude invece di spargli addosso da lontano.

Non sottovalutate la potenza degli attacchi ordinari in dotazione alla vostra forma demoniaca. Potete procurare ferite gravissime, perfino ai boss, menando qua e là qualche fendente di tipo tradizionale ogniqualvolta portate le ali.

I Golem tendono a riacquistare le forze se permettete loro di sfuggire alla vostra collera prima che siano davvero morti. La cosa può essere seccante, ma può anche far diventare i Golem delle fonti inesauribili di energia se si dispone dell'Healing Heart. Basta conciare per le feste il Golem per ricaricare l'indicatore, interrompere l'attacco all'ultimo istante e ricorrere al Devil Trigger per recuperare le forze. Poi, quando il Golem si rigenera, ricominciate da capo. Finché non eli-



▲ **La vostra forma demoniaca è incredibilmente potente, anche quando se ne utilizzano solamente gli attacchi a mani nude.**



▲ **Gli attacchi a mani nude di Lucia sono più orientati verso le arti marziali rispetto a quelli di Dante, ma sono altrettanto efficaci.**

"Nella prima partita non riuscirete a portare alla massima potenza tutte le armi: sceglietene una."

minerete fisicamente il golem, potrete continuare all'infinito.

A meno che non abbiate trascorso ore ed ore sostando nei pressi dei punti in cui i mostri si rimaterializzano, non riuscirete, durante il vostro primo passaggio da un capo all'altro del gioco, a raccogliere un numero di sfere sufficiente per upgradare più di un'arma bianca e di un'arma da lancio fino al massimo del suo potenziale. Scegliete l'arma che più vi piace e usate sempre quella.

Nella modalità Hard e, successivamente, nella modalità Dante Must Die (o nella modalità Lucia Must Die, se giocate nelle vesti di Lucia), i nemici adotteranno qualche nuova tattica da cui dovreste guardarvi. Per esempio, gli Agonofinis e i loro simili ricorreranno a un maggior numero di attacchi basati sulla rotazione e addirittura vi rinchiuderanno dentro loro stessi. Prudenza, dunque!

Fate il possibile per finire ambedue i dischi dopo aver regolato la difficoltà su ognuno dei tre livelli! Giocando al livello di difficoltà normale, sbloccherete nuove tenute sia per Dante che per Lucia. Nella modalità Hard, Lucia riceve solamente un'altra tenuta, ma Dante fa diventare un personaggio giocabile Trish, la bomba sexy dai capelli biondi, ben nota a chi possiede una copia del primo *DMC*! Cammina tenendo i piedi sollevati di qualche centimetro da terra, brandisce la spada/falce Sparda ed è dotata di mosse molto simili a quelle di Dante (e come le si addice quella tenuta di cuoio nero!).

Infine, nel livello di difficoltà più elevato, ossia le impostazioni Dante Must Die o Lucia Must Die, vi aggiudicherete la tenuta che Dante aveva nel primo *DMC* e sbloccherete un altro personaggio giocabile: Secretary. E' il clone di Lucia che, vestita di viola, protegge Arius e possiede la maggior parte delle mosse della suddetta.

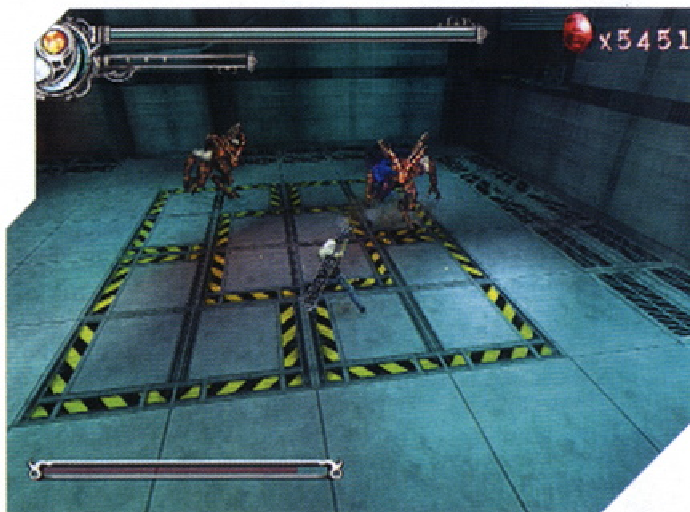
GUIDA AI BOSS: DANTE

Missione n. 3 — Orangguerra

Questa è la prima occasione in cui dovrete vedervela con un nemico temibile. Orangguerra è molto agile: fategli prendere fuoco da lontano con qualche schioppettata, sottraetevi al suo attacco portato con un balzo mediante salti e schivate e, se vi afferra, attivate la funzione Devil Trigger per convincerlo a lasciarvi andare. Spesso rimane incastrato fra gli elementi dello sfondo, perciò interponete degli ostacoli fra voi e lui ogni volta che ne avete la possibilità, soprattutto se lui se si trova sul bordo esterno del livello e voi potete starvene appollaiati sul vagone ferroviario posto al centro. Infine, ricordatevi di utilizzare la funzione Devil Trigger per ferirlo gravemente.

Missione n. 4 — Jokatgulm

Per avere la meglio su Jokatgulm è necessario rimanere ai margini dello schermo; per quanto complessi, i suoi attacchi consistono per lo più in spazzate facilmente schivabili da lontano (soprattutto dagli angoli) con un semplice salto. Avventatevi sui tentacoli; prima o poi uno di essi si dissolverà lasciando aperta una breccia grazie alla quale potrete raggiungere il collo della signora. A questo punto andatele vicino, mirate al collo (cosa importantissima, visto che il sistema di puntamento automatico cercherà in continuazione di agganciare un altro tentacolo) ed eseguite una combo o due (preferibilmente dopo aver attivato la funzione Devil), quindi ritiratevi. Se la tirerete per le lunghe, lei vi colpirà col suo alito venefico o con i tentacoli. Trovarsi in possesso dell'Healing Heart è una vera fortuna in questa occasione: se le forze vi vengono meno, ritiratevi e lanciate frecce contro i suoi tentacoli finché il vostro indicatore non raggiunge il livello ottimale, quindi assumete la vostra forma demoniaca per recuperare le forze. Finché non correrete rischi inutili, andrà tutto bene.



▼ Completando il disco di Dante nella modalità Hard farete diventare Trish un personaggio giocabile. Bene, ora vediamo di trovare sul joypad il tasto che serve a lanciare la motocicletta.





► È possibile sfruttare i Golem per recuperare le forze quasi all'infinito.

Missione n. 5 — Freki & Geri, Infested Helicopter

Freki & Geri sono una bella gatta da pelare perché agilissimi. Tuttavia, finché non starete loro davanti nel momento in cui vi vengono addosso, non riceverete danni notevoli. Tenete duro e libratevi in aria il più possibile fino a liberarvi di questi due rompiscatole.

Successivamente dovrete vedervela con un Orangguerra incredibilmente coriaceo. Colpitelo col fulmine. Spesso, quando gli andrete molto vicino, Orangguerra vi mancherà. Per giunta, non potrà usufruire del suo attacco portato con un salto finché starete sotto il ponte o ve ne starete nascosti tra i detriti che ingombrano le strade.

Quando l'elicottero infestato fa la sua comparsa, scappate. Potete toglierlo di mezzo, ma nonostante ciò si rimaterializzerà nel momento in cui raggiungerete la zona successiva. Correte verso il lato destro della schermata iniziale e, seguendo quanto mostrato della telecamera, attraversate l'edificio, scendete dalla piattaforma d'atterraggio, raggiungete l'edificio sormontato dalla scultura e proseguite verso il tetto del grande edificio marrone (fra le due strutture troverete una sfera d'oro che potrà rimediare a eventuali indebolimenti). Raggiunto



▲ Per sistemare questo boss-rompicapo occorre ignorare i teschi aggressivi e colpire i diamanti viola.



▲ Questo bestione è vulnerabile mentre penzola dal soffitto. Voi comunque non lasciate che vi metta addosso quelle sue zampacce.



▲ Fate smettere alle teste di ridere trovando quella vulnerabile per poi imbottirla di piombo. Non è difficilissimo, ce la si può fare.

questo luogo, potrete chiudere definitivamente la questione. Schivate i suoi missili e attaccate utilizzando soprattutto il Devil Trigger e i colpi di spada vibrati saltando.

Missione n. 6 — Nafasturris/Nefascapitis

Corretegli incontro, scavalcate il suo raggio con un salto e imbottitelo di piombo o di cazzotti. Verso la conclusione potreste ricevere un paio di colpi in seguito al suo attacco dirompente, ma nulla di più. Quando si trasforma, aspettate che tocchi terra. Poi, schivate i suoi molteplici attacchi con una capriola laterale o un salto e conciatelo per le feste dall'alto o da dietro.

Missione n. 8 — Furiataurus

Questo è sicuramente uno dei boss più belli del gioco, ma tutti i suoi attacchi hanno un raggio d'azione limitato. Sforacchiatelo da lontano. Poi, quando vi viene addosso, saltate in alto e piombategli addosso con una combo alle spalle prima di ricominciare da capo.

Missione n. 10 — Noctpteran & Larvae

Per colpire i due inneschi nella zona iniziale vi occorrerà il Quickness Heart. Lo scontro che segue può risultare difficile: ci vuole poco a liberarsi di Noctpteran, ma finché resterà in vita seminerà delle uova che si trasformeranno rapidamente in gigantesche larve. Rimanete in volo il più possibile e imbottitela di piombo incessantemente. Quando è a terra, sterminate tutte le larve tenendo abbassato il tasto di fuoco e schivando i loro slanci saltando o alzandovi in volo. In questa occasione ricordatevi dell'Aerial Heart e del Devil Trigger: possono farvi molto comodo. Se venite divorati, picchiate sui tasti: i vermi ricevono danni anche dall'interno.

Missione n. 11 — Bolverk

Presso il punto più alto della stanza in cui sono alloggiate le piattaforme c'è un ingresso aperto oltre il quale si trovano delle pistole mitragliatrici. Fate il possibile per impadronirvene! Bolverk non è veloce, ma il raggio d'azione delle suo mosse è notevolmente ampio. E' dunque indispensabile ignorare i cani, andargli vicino e colpirlo a più non posso con la spada utilizzando il Devil Trigger ogniqualvolta potete. Se lui riuscirà a piazzare qualche colpo, ne sentirete gli effetti ma in compenso l'indicatore Devil Trigger salirà di livello con notevole rapidità.





▲ Le caprette detestano i lanciarazzi.

Missione n. 12 — Plutonian

Questo livello inizia con una battaglia assurda. Dovete frantumare i diamanti (non i teschi), ma non esiste alcun modo efficace per puntare le proprie armi contro di essi. Limitatevi a spiccare un duplice salto verso l'alto, quindi premete Ⓐ senza aver agganciato alcunché. E' la cosa migliore da farsi. Il Plutonian dispone di mezzi offensivi assai potenti che però possono essere schivati con facilità. È molto sensibile ai colpi ricevuti alle spalle. State attenti ai laser e scansatelo in continuazione per mettervi alle sue spalle. In questo modo lo stenderete con facilità. Le armi da fuoco lo feriscono solo lievemente, ma nulla vi impedisce di attaccarlo da lontano in questo modo. Badate solo a colpirlo alle spalle ogniqualvolta ne avete la possibilità.

Missione n. 13 — Arius

Questo scontro diventa progressivamente più difficile. Arius farà intervenire in continuazione i suoi subordinati, perciò pensate solamente a ridurre in brandelli il pezzo grosso. Arius dispone di due armi relativamente temibili: una raffica di ghiaccioli scuri e una specie di buco nero in grado di attirarvi al suo interno se finite nel suo raggio d'azione. Fortunatamente corre un po' di tempo prima che Arius passi da un'arma all'altra. Fatevi sotto, menate qualche colpo con la spada e allontanatevi con un salto prima che abbia il tempo di reagire. In realtà il vostro problema più grande sarà quello di tenere Arius sotto tiro: gli piace molto teletrasportarsi e i suoi tirapiedi si frappongono in continuazione fra lui e voi. Se volete, potete liberarvi di questi rompiscatole. Sono duri a morire e la loro uccisione non inciderà in alcun modo sulle condizioni di Arius, ma in compenso fanno innalzare il livello dell'indicatore Devil Trigger e qualche volta, quando si disintegrano, fanno cadere delle preziose sfere.

Missione n. 14 — The Power Points

Non appena apparite sullo schermo, avanzate per imboccare il passaggio ad arco e rasentate il lato sinistro dello schermo per trovare il lanciarazzi. Preso questo, dovrete trovare i power point. Comincerete presso l'angolo inferiore destro della mappa. Il primo power point si trova su un tetto situato proprio dietro l'angolo sul lato inferiore destro della mappa. Il secondo power point è ben nascosto. Raggiungete il lato superiore sinistro della mappa, così vedrete un punto in cui il muro è abbastanza basso da poter essere scavalcato con un salto. Scavalcate il muro per entrare nella camera dove, oltre al power point in questione, si trovano anche l'Healing Heart e la Merciless Sword.

Il terzo power point si trova nell'angolo superiore destro della mappa (qui, nascosta su uno scaffale, c'è anche una sfera d'oro), mentre l'ultimo power point è in fondo a quel vicolo che si protende verso destra dal vostro punto di apparizione. Attivati i quattro poteri, dovrete passare per le porte rosse. Ritroverete quindi un vecchio amico proveniente dal primo *DMC*. Finché costui non srotola la sua coda, è abbastanza facile salirgli sul dorso e spararargli alla testa. Se però srotola la coda, allontanatevi in fretta. Questo scontro diventerà quindi o un tiro al bersaglio da lontano o un continuo "toccata e fuga" con armi bianche. Memorizzate le animazioni dei suoi attacchi e non smettete mai di spostarvi e di sparare. Di solito il suo alito di fuoco si manifesta nella forma di un singolo proiettile e i suoi "pilastri di fuoco" appaiono a gruppi di quattro. Prima di utilizzare queste armi, la carogna sparerà una raffica di fuoco nell'aria, oppure menerà dei colpi a vuoto con la coda: non appena assistete a queste scene, cominciate a correre ininterrottamente finché non lo vedete cambiare atteggiamento. Inoltre allontanatevi ogniqualvolta salta per piombarvi addosso. In realtà, è difficile fare un gioco basato sugli attacchi a distanza ravvicinata con questo boss; perciò, se dovete combattere utilizzando la forza fisica, usufruite del Devil Trigger per far sì che ogni colpo produca danni notevoli.

Missione n. 16 — Trismagia

Dopo la rivincita concessa a Bolverk (per la quale potrete usufruire della stessa strategia adottata nel primo scontro), incontrerete un mostro tricefalo (e Dante se ne uscirà fuori con una delle sue battute migliori). La difficoltà consiste nel capire di volta in volta quale delle tre teste è sensibile ai colpi ricevuti. Schivate i diversi attacchi spiccando un balzo o gettandovi a terra (oppure restando al centro dell'anello di energia prodotto dalla testa blu, se il mostro sopravvive





▲ Capace di librarsi in aria, Noctpteran non è poi così pericoloso come sembra, ma se non state attenti le sue larve possono accalcarsi intorno a voi.

così a lungo), e agganciate la testa che risulta sensibile ai colpi ricevuti: la riconoscerete quando, sparandole contro, vedrete vibrare il suo indicatore di livello dell'energia.
In seguito, imbottitela di piombo a più non posso con le pistole mitragliatrici schivando nuovi assalti, ma senza mai togliere l'aggancio. Se per qualche motivo perderete l'aggancio, la testa vulnerabile diventerà un'altra. Individuatela e riprendete a darci dentro con le pistole mitragliatrici.

Missione n. 17 – Arius Again

Come in precedenza, anche in questa occasione il grande problema sarà quello di tenere sotto tiro questo balordo. Le signore prenderanno costantemente la rincorsa per pugnalarvi alla schiena, perciò uccidetele alla prima occasione propizia senza però perdere di vista il bersaglio principale. Non dategli tregua. Anche in questa occasione, Arius può fare ben poco contro la potenza del Devil Trigger e le combo subite da vicino.

Missione n. 18 – Boss Finale

È difficile illustrare una strategia per la prima incarnazione di questo boss senza toglierví il gusto di scoprire da soli che aspetto ha. Ci limiteremo quindi a dire che per sconfiggerlo potete scegliere fra due soluzioni: spararglì a più non posso da lontano o andargli vicino, scansare il suo attacco con una capriola laterale e quindi darci dentro con le armi in dotazione.
Nella sua seconda incarnazione, il boss è spesso invulnerabile; in questi casi è meglio rinunciare ad attaccarlo. Tuttavia molte delle sue tecniche offensive sono roba risaputa, e spesso lascerà aperta una breccia grazie alla quale potrete rispondere al suo attacco. Se riuscirete a sfruttare queste cognizioni senza diventare così aggressivi da mettere a repentaglio la vita, ve la caverete ottimamente.

LE VARIANTI RELATIVE A LUCIA

Il gioco di Lucia abbraccia molti degli stessi luoghi visitati da Dante, ma presenta altresì numerose differenze, tra cui l'ubicazione delle stanze segrete, delle sfere e di altri oggetti. La ragazzuola ha perfino dei boss tutti suoi. Ecco come adattarsi ai cambiamenti...

Missione n. 2 – Tartarussian

Quando vi imbattete in questo mostro a due teste, non lasciatevi prendere dal panico. Si muove con lentezza e fa capire con largo anticipo quali saranno le sue mosse. Limitatevi a saltare in alto ogniqualvolta si gira per attaccare, così da poterlo colpire dovunque nell'intervallo, soprattutto da dietro.

Missione n. 5 – The Evil Heart

Una volta che avete attivato il potere (passando attraverso l'aviorimessa), tornate su passando per la porta di metallo ondulato del garage. E' a questo punto che sarete beccati dall'Evil Heart, che prosciugherà la vostra forza vitale qualunque cosa facciate. Fortunatamente avete a disposizione un sacco di tempo. Fate il possibile per raggiungere l'enorme sala circolare dell'ascensore, liberate la sfera, e correte giù per le scale. Al piano di sotto c'è una stazione presso la quale potrete ricaricare l'indicatore Devil Trigger; usufruite dell'Healing Heart per fortificarvi, quindi risalite per tornare alla carica. Prendete quota per passare attraverso il condotto e impadronirvi così del Flame Heart. Ridiscendete nella conduttura con un salto e passate per la porta bluastra situata presso il fondo della struttura. Fatto ciò, saltate sul piedistallo nella pozza lavica e imboccate la porta. Avvicinatevi alla scultura in legno sulla parete, così baratterete l'Evil Heart con qualcosa di meglio.



▲ I carri armati infestati hanno un aspetto sinistro, ma finché riuscirete a schivare il cannone non potranno nuocervi seriamente.



▲ Il Plutoniano è potente, d'accordo, ma questa sala è immensa e se non riuscirà a colpirvi non potrà sicuramente farvi del male.



▲ Arius non è un granché, ma i suoi tirapiedi sono una rottura. Per togliere di mezzo il loro capo dovrete ucciderli o aggirarli.

Missioni n. 6 e 7 – Tateobesu

Quando vi gettate in acqua per la prima volta al termine della missione n. 6, dirigetevi verso la nicchia bluastra nella parete per impadronirvi della bowgun. E' la sola arma che funzioni sott'acqua. In realtà avere la meglio su Tateobesu è facile, ammesso che si possa disporre della bowgun. E' impossibile prendere la mira finché questo boss rimane invisibile. Prima o poi, però, si renderà visibile e allora voi dovrete agganciarlo e quindi darci dentro col tasto di fuoco, schivando i suoi slanci all'ultimo istante. Ripetete il tutto per il numero di volte necessario.

Missione n. 13 – Arius And Arius Argosax

Mmmm... 'sto tizio non sa proprio perdere! Quando questo scontro ha inizio, Arius penserà solamente a lanciarvi addosso dei globi luminescenti alquanto tardivi, e qualche volta vi caricherà alla maniera di un toro. Tuttavia nei suoi attacchi ci sono molte falle che possono essere sfruttate per passare al contrattacco. Ogni tanto cercherà di afferrarvi, di colpirvi con un pezzo di marciapiede o di farvi arrosto con un raggio emanato dal torace (che sarà preceduto dalla levitazione del boss), ma nonostante ciò potrete conciarlo per le feste con facilità: sia da lontano, con i coltelli, che da vicino. Non appena si trasforma, la situazione cambia un pochettino. Sputa una sostanza appiccicosa di colore blu, mena colpi con la sua nuova coda e cerca di azzannarvi. Tuttavia vi basterà stargli lontano il più possibile ed eseguire capriole di lato per schivare il 90% dei suoi assalti.

PSM



▲ La maggior parte dei nemici ha dimensioni ciclopiche ma si muove con lentezza. Schivate i loro assalti, così potranno fare ben poco.



▲ Lucia affronta molti degli stessi boss combattuti da Dante, potrete quindi adottare per lei le stesse tattiche di quest'ultimo.



▲ Se li colpirete abbastanza a lungo, i tentacoli di Jokatgulm cederanno offrendo alla vostra vista il suo punto debole: il collo.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Come Christopher Lambert con quel suo ridicolo parrucchino, PSM vi condurrà per mano nel regno dell'Outworld...

PARTE I: LE FATALITY!

IL TORNACONTO DEI TORNEI

Cercare di sventare l'invasione della Terra da parte di Shang Tsung è solamente metà dell'opera: il vero motivo per sottoporsi una volta di più a quel calvario che è la modalità Arkade è quello di procurarsi la moneta che serve ad aprire le bare (o Koffins, se preferite il termine originale). E se non volete che vi vengano rifilate foto esilaranti di pannoloni per adulti e che il flipper di Mortal Kombat vi riduca sul lastrico, vi converrà dare una sbirciatina furtiva a ciò che queste bare contengono. Oh sì. E se siete fra coloro che non riescono ad avere la meglio su Moloch o che continuano a sfracellarsi le mani sui lastroni di granito nelle sfide Test Your Might, sarete lieti di sapere che c'è qualcosa di buono anche per voi.

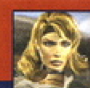
VENITE CON NOI SE VOLETE VIVERE!

Se insisterete a fare di testa vostra, è probabile che continuerete a saltellare fra le interiora e le ossa dei nemici caduti. L'idea vi va a genio? No, eh? Beh, allora accettate l'aiuto offertovi dai professionisti! Quella che PSM vi propone è infatti una guida alle Fatality – una per personaggio – di cui potete disporre. Trafiggeteli! Pestateli a sangue! Ma soprattutto, finiteli!

ATTRAZIONE FATALITY

L'unico modo per battere sul serio l'avversario è quello di umiliarlo con una Fatality.

Oltre a creare momenti di grande impatto spettacolare, la Fatality è destinata a far diventare gli alter-ego dei vostri amici dei relitti piagnucolosi. E pur di non ricevere un'altra di queste mazzate, questi poveri disgraziati si prostreranno ai vostri piedi.



SONYA BLADE

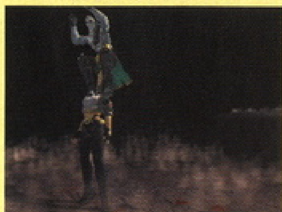
Come sbloccarla: Disponibile dall'inizio
Fatality: Kiss of Death
←, →, →, ↓, △





QUAN CHI

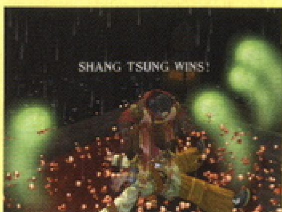
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Neck Stretcher
←, ←, →, ←, ⊗
Fatality2: ↑, ↑, ↓, ↓, ⊗





SHANG TSUNG

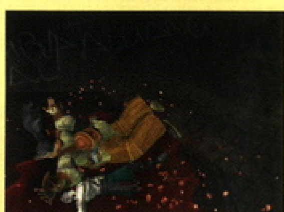
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Soul Consume
↑, ↓, ↑, ↓, △





BO RAI CHO

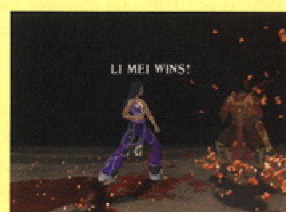
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Belly Flop
←, ←, ←, ↓, ◎





LI MEI

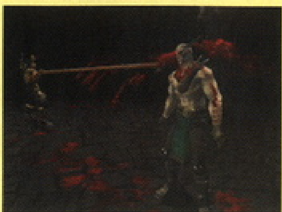
Come sbloccarla: Disponibile dall'inizio
Fatality: Super Crush Kick
→, →, ↓, →, ◎





SCORPION

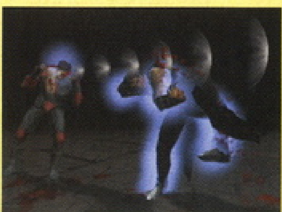
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Spear Head
←, ←, ↓, ←, ◎





KENSHI

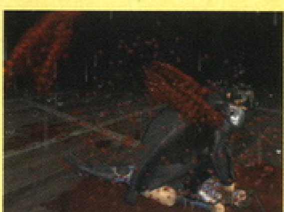
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Telekinetic Crush
→, ←, →, ↓, ⊗





MAVADO

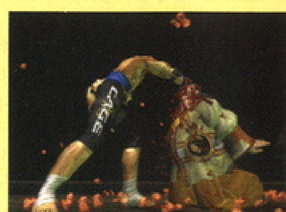
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Kick Thrust
←, ←, ↑, ↑, ⊡

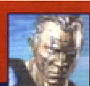




JONNY CAGE

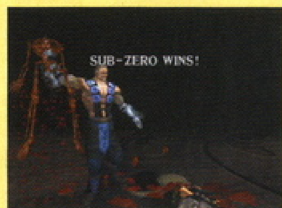
Come sbloccarla: Disponibile dall'inizio
Fatality: Brain Ripper
←, →, →, ↓, △





SUB-ZERO

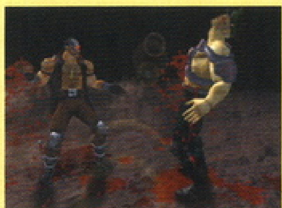
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Skeleton Rip
←, →, →, ↓, ⊗

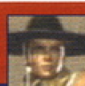




KANO

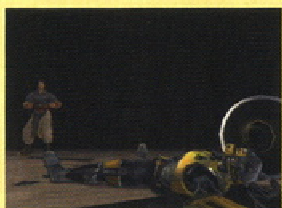
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Open Heart Surgery
→, ↑, ↑, ↓, ◎





KUNG LAO

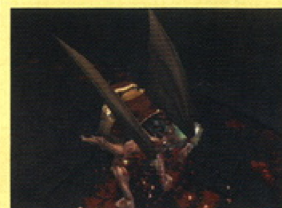
Come sbloccarlo: Disponibile dall'inizio
Fatality: Splitting Headache
↓, ↑, ←, ⊗

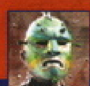




NITARA

Come sbloccarla: Aprite la bara TI con 4022 Koins d'Oro
Fatality: Blood Thirst
↑, ↑, →, ◎





DRAHMIN

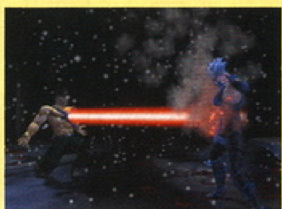
Come sbloccarlo: Acquistate la bara UR con 6500 Koins di Zaffiro
Fatality: Iron Bash
←, →, →, ↓, ⊗

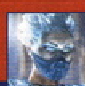




HSU HAO

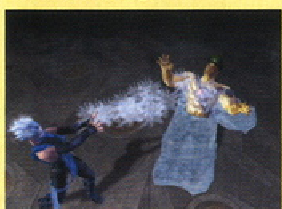
Come sbloccarlo: Sborsate 3317 Koins di Giada per la bara MW
Fatality: Laser Slicer
→, ←, ↓, ↓, △





FROST

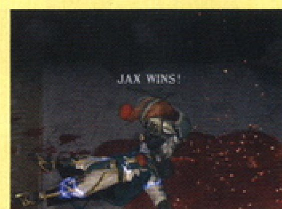
Come sbloccarla: Aprite la bara IV sborsando la misera cifra di 208 Koins di Rubino
Fatality: Freeze Shatter
→, ←, ↑, ↓, ◎





JAX BRIGGS

Come sbloccarlo: Acquistate la bara SA con 3780 Koins di Rubino
Fatality: Head Stomp
↓, →, →, ↓, △

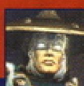




KITANA

Come sbloccarla: La libererete acquistando la bara KI con 2931 Koins di Zaffiro
Fatality: Kiss of Doom
↓, ↑, →, →, △

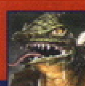




RAIDEN

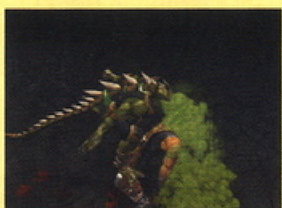
Come sbloccarlo: Alloggiato nella bara XG, costa 3116 Koins di Giada
Fatality: Electrocution
←, →, →, →, ⊗

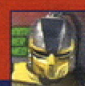




REPTILE

Come sbloccarlo: Aprite la bara LL con 3822 Koins d'Oro
Fatality: Acidic Shower
↑, ↑, ↑, →, ⊗





CYRAX

Come sbloccarlo: Aprite la bara CN sborsando 3003 Koins di Platino
Fatality: Claw Smasher
→, →, →, ↑, △





BLAZE

Come sbloccarlo: Per sbloccare questo personaggio segreto, dovete anzitutto finire la modalità Konquest con ogni lottatore. Fatto ciò, investite 684 Koins di Onice nell'apertura della bara PN. Per utilizzare il personaggio, evidenziate Raiden sulla schermata per la selezione del personaggio e confermate la scelta mentre tenete premuto il tasto BX.
Fatality: Nessuna



MOKAP

Come sbloccarlo: Anche in questo caso, per sbloccare Mokap, dovete anzitutto finire la modalità Konquest con tutti i personaggi, e quindi acquistare la bara YP con 511 Koins d'Oro. Per combattere nelle vesti di Mokap, evidenziate Cyrax nella schermata per la selezione del personaggio e confermate la scelta mentre tenete premuto BX.
Fatality: Nessuna



E POI PARLANO DI CRISI DEGLI ALLOGGI...

B Scheda biografica del personaggio · **$** Koins (la valuta del gioco) · **Costumi** · **Pow!** Albo a fumetti · **A** Arena · **?** Suggerimenti · **Disegni** e illustrazioni · **Filmati** · **!** Vuota · **M** Varie · **S** Zaffiro · **O** Onice · **J** Giada · **R** Rubino · **G** Oro · **P** Platino

CONSULTANDO QUESTA GUIDA A COLPO D'OCCHIO POTRETE TROVARE IN FRETTA LE BARE MIGLIORI... ED EVITARE QUELLE PEGGIORI.

Z	!	Disegni 106G	Disegni 218P	A 98R	Disegni 257J	Disegni 237R	Filmati 201O	Disegni 372S	Disegni 432J	Disegni 272O	$ 216R	Disegni 126O	Costumi 1410R	!	? 466J	M 129J	Disegni 282J	$ 244S	M 381S	M 215S	Disegni 201P	$ 182O	Costumi 1485S	? 718R	M 186P	$ 254G
Y	Costumi 1999S	M 358J	Disegni 257P	M 412G	Disegni 274P	$ 16P	Disegni 312S	$ 78J	M 197G	Costumi 1208R	Disegni 225P	Disegni 199J	Costumi 1435P	$ 61R	Disegni 294S	B 511G	M 146G	M 143G	M 151P	$ 384S	M 374P	Disegni 86P	M 376G	$ 83G	!	Disegni 255O
X	M 172G	Disegni 272P	Disegni 352S	Disegni 326G	$ 147O	M 265G	B 3116J	Disegni 352O	M 457P	Disegni 197P	? 37J	$ 843O	? 254S	!	Costumi 1736S	M 436G	M 199J	Disegni 288R	Disegni 283P	M 65J	M 194O	Disegni 503O	Filmati 96R	M 365O	M 55P	Disegni 255O
W	M 194J	M 242R	M 156G	M 186S	M 186O	M 214P	M 186J	$ 24P	M 242J	$ 165G	Disegni 76P	$ 22G	!	B 143S	Disegni 270R	Disegni 247R	$ 151S	M 125R	$ 44O	A 1400J	Disegni 256O	$ 424J	Disegni 262J	M 315G	Disegni 264S	B 145O
V	M 299P	Disegni 116R	M 209J	M 152R	M 173G	M 212S	M 362O	M 72P	M 184J	M 58R	M 268G	M 180S	M 198O	M 86P	M 247J	M 356R	M 241G	M 174S	M 21O	M 405P	M 180J	M 192R	M 162G	M 248S	M 35O	M 223P
U	M 205J	Costumi 1261G	$ 3S	Disegni 252G	? 210G	M 371G	$ 245O	Costumi 1660J	M 270P	M 225S	$ 35O	Disegni 252J	$ 33P	M 152S	M 243J	M 406R	M 185R	B 6500S	$ 72P	Disegni 157O	!	$ 256J	M 255G	B 509O	M 359J	$ 78O
T	M 177R	Disegni 259P	Disegni 135O	$ 118R	Disegni 261G	M 470J	M 262G	Disegni 282G	B 4022G	Disegni 259S	? 94S	Disegni 360J	Disegni 251R	Disegni 211R	Disegni 316J	Disegni 294O	Disegni 616P	Disegni 392J	M 352O	Disegni 147P	$ 197G	Disegni 273O	$ 129R	Disegni 167G	M 390G	M 195G
S	B 3780R	M 291J	M 226S	M 326O	M 308P	M 138J	$ 94R	Costumi 1834R	Disegni 292S	M 353O	Disegni 176S	M 117S	M 56J	B 175G	M 2S	!	M 167P	M 342R	M 214P	Filmati 153J	Disegni 106S	$ 145R	Costumi 1152J	M 215O	M 486O	B 322S
R	? 268G	M 253P	M 272R	Costumi 1455J	M 107S	Filmati 135J	Disegni 187G	Disegni 208J	$ 61O	M 189G	M 1000J	$ 5R	Disegni 182O	$ 203P	$ 27G	M 31S	Disegni 225O	Disegni 224S	M 267P	$ 374G	Disegni 176O	M 307S	Disegni 262R	!	Disegni 274O	$ 317S
Q	M 142S	Disegni 272J	A 216P	Filmati 268S	!	M 311R	? 251R	$ 342J	Disegni 192S	!	B 244R	M 488S	M 644J	$ 96G	Disegni 1616G	Disegni 1214J	Disegni 950R	Disegni 512S	Disegni 825O	M 58O	M 346G	M 318G	M 233R	Costumi 1518J	M 238G	A 501J
P	Disegni 272R	$ 12G	M 20S	$ 461R	Disegni 392R	M 343R	M 442R	Costumi 1200O	? 638J	Disegni 292O	$ 157P	Disegni 382G	Disegni 253P	B 684O	$ 71R	M 516S	Disegni 283S	$ 11P	M 294J	Disegni 207R	$ 175R	!	A 2006S	M 493O	M 142S	Disegni 186J
O	Disegni 105O	Disegni 248P	Disegni 322G	Disegni 288R	Disegni 326J	Disegni 412S	Disegni 266O	Disegni 224P	M 263J	Disegni 462O	!	Disegni 136P	$ 88R	Disegni 227J	M 274O	$ 24J	M 95S	M 450P	!	$ 47O	M 338R	Disegni 96O	Disegni 442S	$ 352R	Filmati 218S	? 243P
N	Disegni 177R	Disegni 287J	M 275P	!	Disegni 270R	Disegni 392R	$ 63S	Disegni 147O	Disegni 422G	M 326G	$ 77J	Disegni 252G	Disegni 182S	Disegni 452J	M 426J	Disegni 422G	Disegni 157S	? 425S	M 270R	M 275G	Disegni 254O	M 290G	Disegni 875G	M 365S	M 281S	Disegni 446G
M	M 471R	B 188G	Disegni 262P	M 80O	M 237J	$ 58J	M 134P	M 83G	M 96G	!	M 188P	Costumi 1170G	Disegni 215R	A 176O	Disegni 177J	M 314G	$ 278G	A 412R	Disegni 253P	M 277G	Disegni 218S	Disegni 372P	B 3317J	Disegni 302P	Disegni 167J	M 383S
L	Disegni 56R	Disegni 258J	Disegni 462S	Disegni 302O	Disegni 312P	Disegni 305G	Disegni 195R	Disegni 165J	Disegni 135S	M 134G	Filmati 268O	B 3822G	M 165O	M 306O	M 329O	Disegni 442R	M 477S	M 176G	M 157S	M 105O	M 170J	M 140R	M 332G	!	M 160S	? 511O
K	Disegni 412O	Disegni 247J	Filmati 292G	M 342J	Disegni 402G	B 128J	M 608J	M 382P	B 2931S	M 248P	M 694S	Disegni 202P	M 350J	$ 7S	Disegni 197S	? 276R	M 282O	A 4222S	$ 503P	Disegni 275O	$ 219J	Disegni 256S	!	Costumi 1406S	M 843P	Disegni 263J
J	A 105G	M 392S	Disegni 287G	Disegni 305J	$ 82P	Disegni 332R	M 272J	Disegni 271G	M 266J	$ 402G	Disegni 291J	$ 168O	Disegni 218S	M 252J	M 161O	M 169G	Disegni 237R	Costumi 1685R	Disegni 294R	M 259P	Disegni 266P	M 334R	M 164S	Disegni 167G	M 183S	!
I	M 37R	Disegni 275P	M 326P	M 340J	M 653S	Disegni 195R	Disegni 208G	? 567J	A 1843G	M 314R	Disegni 503P	? 207G	Disegni 227G	$ 37S	? 244O	M 257O	Disegni 257G	$ 55J	M 244O	Disegni 269R	Disegni 342J	B 208R	? 198P	M 265S	Filmati 281O	Disegni 201O
H	Pow! 62G	Pow! 626R	Pow! 215O	Pow! 176S	Pow! 478J	Pow! 203O	Pow! 555G	Pow! 222P	Pow! 225J	Pow! 637O	Pow! 138G	Pow! 145S	Disegni 217O	Disegni 382J	Disegni 402J	A 2093O	M 192O	Disegni 187J	M 272J	Filmati 462J	M 435R	M 306J	Disegni 56R	$ 238O	M 408S	M 526O
G	Pow! 572G	Pow! 458J	Pow! 412G	Pow! 74S	Pow! 277R	Pow! 124P	Pow! 63J	Pow! 418P	Pow! 100S	Pow! 326P	Pow! 379P	Pow! 128R	Pow! 555O	Pow! 91G	Pow! 422S	Pow! 58J	Pow! 532J	Pow! 599O	Pow! 185G	Pow! 307R	Pow! 134S	Pow! 507P	Pow! 264R	Pow! 88O	Pow! 351P	Pow! 575R
F	Disegni 263G	M 248R	M 310S	M 156O	Disegni 242G	M 1199G	Disegni 291G	Disegni 215R	M 262P	M 179R	M 520P	Filmati 264S	Disegni 76S	$ 1800J	M 76R	Disegni 46G	M 283P	M 401G	M 389O	M 126S	!	$ 83P	? 666R	Pow! 492S	Pow! 27R	Pow! 136O
E	A 258S	M 237R	Disegni 248S	$ 633P	M 1200P	M 267G	M 74P	Disegni 253O	M 512S	M 547J	M 424R	M 434P	M 405G	M 246O	M 289S	M 166J	M 256S	B 527P	M 167P	Disegni 86O	Disegni 262R	A 356R	M 286P	? 243O	Disegni 254P	Disegni 412P
D	$ 72R	Disegni 257S	M 838O	M 355G	Disegni 126G	M 286P	B 57J	Disegni 199G	M 254S	$ 186P	Costumi 1460R	Filmati 230P	A 428O	M 234S	$ 39G	M 224J	? 656P	Disegni 273S	A 1472R	Disegni 332R	M 368O	!	Filmati 157R	$ 292J	? 94G	!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
C	218O	252S	M 376J	261J	M 174J	268O	? 75S	$ 48J	271J
B	264O	M 326R	452G	1520S	67G	$ 263P	217S	M 116J	167J
A	1556G	186G	B 424P	96S	M 118O	? 313P	258S	66G	M 227O

	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
C	272R	A 556J	$ 332G	244G	B 3003P	M 192R	M 172R	272G	294P
B	M 178P	136S	M 145J	207O	M 720O	M 305P	M 426G	1327G	? 451O
A	$ 26J	432G	A 287R	192P	? 52G	$ 105O	M 154O	226R	2206J

	S	T	U	V	W	X	Y	Z
C	$ 89S	M 588R	257S	$ 121S	226R	203G	116R	362O
B	253S	M 291S	M 336P	M 371S	M 329O	M 212P	M 183G	M 381P
A	66J	269R	B 463G	497R	$ 76G	M 337G	258P	442R

CRIPTE DECRIPTATE

UTILIZZATE QUESTA MIRABILE GUIDA IN COMBINAZIONE CON LA GRIGLIA PER VEDERE COSA CONTENGONO ESATTAMENTE QUELLE BARE...

AA
Costume per Quan Chi
1556 Koins d'Oro

AB
Disegno di Kung Lao
186 Koins d'Oro

AC
Scheda biografica di Li Mei
424 Koins di Platino

AD
Disegni di Moloch
96 Koins di Zaffiro

AE
Mobile del coin-op di MK2
118 Koins di Onice

AF
Suggerimento – RO: Rip Off !!!
313 Koins di Platino

AG
Illustrazione Deadly Alliance Is Born
258 Koins di Zaffiro

AH
Disegno di Shang Tsung
66 Koins d'Oro

AI
Tatuaggi di Quan Chi
277 Koins di Onice

AJ
38 Koins d'Oro
26 Koins di Giad

AK
Rendering pubblicitario di Moloch
432 Koins d'Oro

AL
Palazzo di Shang Tsung
287 Koins di Rubino

AM
Idee per il soprabito di Mavado
192 Koins di Platino

AN
Suggerimento – PD: Pay Day!!!
52 Koins d'Oro

AO
57 Koins di Zaffiro
105 Koins di Onice

AP
Trono di Quan Chi
154 Koins di Onice

AQ
Disegno concettuale di Scorpion
226 Koins di Rubino

AR
Costume per Nitara
2206 Koins di Giada

AS
Disegno dell'Esterno del Palazzo
66 Koins di Giada

AT
Disegno delle Swamplands
269 Koins di Rubino

AU
Scheda biografica di Shang Tsung
463 Koins d'Oro

AV
Filmato di prova del Senate of the Elder Gods
497 Koins di Rubino

AW
88 Koins di Rubino
76 Koins d'Oro

AX
Stanza segreta di Quan Chi
337 Koins d'Oro

AY
Idee per i personaggi
258 Koins di Platino

AZ
Idea per il Test Your Sight
442 Koins di Rubino

BA
Idea per il Tempio di Lin Kuei
264 Koins di Onice

BB
Medaglione di Sub-Zero
326 Koins di Rubino

BC
Particolare del Giant Drummer
452 Koins d'Oro

BD
Costume per Kano
1520 Koins di Zaffiro

BE
Disegno delle Swamplands
67 Koins d'Oro

BF
120 Koins di Giada
263 Koins di Platino

BG
Disegno di Baphomet
217 Koins di Zaffiro

BH
Versione a gettone di Ultimate MK3
Marquee 116 Koins di Giada

BI
Disegno concettuale di Sonya
167 Koins di Giada

BJ
Ghost Ship
178 Koins di Platino

BK
Particolari della Drum Arena
136 Koins di Zaffiro

BL
Sfera del Portale
145 Koins di Giada

BM
Idee per i personaggi
207 Koins di Onice

BN
The Grid – Ospiti d'Eccezione
720 Koins di Onice

BO
The Grid – Noob Saibot
305 Koins di Platino

BP
The Grid – I ninja di MK
426 Koins d'Oro

BQ
Costume per Kitana
1327 Koins d'Oro

BR
Suggerimento – FK: Fly Killer
451 Koins di Onice

BS
Disegni di Mavado
253 Koins di Zaffiro

BT
Bevanda energetica a base di sangue
291 Koins di Zaffiro

BU
Balsamo per la pelle di Reptile
336 Koins di Platino

BV
Backstage – Short pubblicitario di MK4
371 Koins di Zaffiro

BW
Backstage – Short pubblicitario di MK4
329 Koins di Onice

BX
Backstage – Short pubblicitario di MK4
212 Koins di Platino

BY
Logo di MK Gold
183 Koins d'Oro

BZ
Sonya e Tanya da MK 4
381 Koins di Platino

CA
Disegno del Palazzo di Shang Tsung
218 Koins di Onice

CB
Disegno dell'Octo Garden
252 Koins di Zaffiro

CC
Libro del Destino
376 Koins di Giada

CD
Idea per l'anima di Shang Tsung
261 Koins di Giada

CE
Uovo del Grande Drago
174 Koins di Giada

CF
Idee per i personaggi femminili
268 Koins di Onice

CG
Suggerimento – JT: Johnny's Tapes
75 Koins di Zaffiro

CH
92 Koins di Zaffiro
48 Koins di Giada

CI
Idea per il Test Your Sight
271 Koins di Giada

CJ
Disegni di Quan Chi
272 Koins di Rubino

CK
Scuola di Wu Shi
556 Koins di Giada

CL
492 Koins di Onice
332 Koins d'Oro

CM
Idea per la Casa di Pekara
244 Koins d'Oro

CN
Sbloccaggio di Cyrax
3003 Koins di Platino

CO
Fiocchi d'avena di Kano
192 Koins di Rubino

CP
Carlos Pesina
172 Koins di Rubino

CQ
Idea per il Senate of Elder Gods
272 Koins d'Oro

CR
Disegno di Raiden
294 Koins di Platino

CS
143 Koins di Rubino
89 Koins di Zaffiro

CT
Storia di Dragonfly
588 Koins di Rubino

CU
Disegno delle Swamplands
257 Koins di Zaffiro

CV
71 Koins di Giada
121 Koins di Zaffiro

CW
Rendering pubblicitario della Scuola
226 Koins di Rubino

CX
Filmato Scorpion Goes Back to Hell
203 Koins d'Oro

CY
Idea per la Soul Cage
116 Koins di Rubino

CZ
Idee per Hsu Hao
362 Koins di Onice

DA
18 Koins di Zaffiro
72 Koins di Rubino

DB
Idea per la Soul Chamber
257 Koins di Zaffiro

DC
Kung Lao contro Jax come in MK3
838 Koins di Onice

DD
Sonya bagnina
355 Koins d'Oro

DE
Idee per i personaggi
126 Koins d'Oro

DF
Dan 'Toasty' Forden
286 Koins di Platino

DG
Scheda biografica di Sonya Blade
57 Koins di Giada

DH
Guerrieri Shokan
199 Koins d'Oro

DI
Quan Chi al Sassofono
254 Koins di Zaffiro

DJ
98 Koins di Rubino
186 Koins di Platino

DK
Costume di Johhny Cage
1460 Koins di Rubino

DL
Filmato di prova del Scorpion Cloth
230 Koins di Platino

DM
Acid Bath
428 Koins di Onice

DN
18 Koins di Giada
234 Koins di Zaffiro

DO
221 Koins di Onice
39 Koins d'Oro

DP
Inserzione pubblicitaria di Mortal Kombat 2
224 Koins di Giada

DQ
Suggerimento – SF: Smelly Feet
656 Koins di Platino

DR
Disegni di Mavado
273 Koins di Zaffiro

DS
Nethership
1472 Koins di Rubino

DT
Disegno di Li Mei
332 Koins di Rubino

DU
Dietro le quinte di MK3
368 Koins di Onice

DV
Vuota
257 Koins di Rubino

DW
Idea per la Cave Arena Video
157 Koins di Rubino

DX
579 Koins di Rubino
292 Koins di Giada



BATTERE MOLOCH

Questo avversario è un martirio che respira; non potete trafiggerlo con un'arma e aspettare che muoia dissanguato, perché la sua pelle è spessa quanto la crema pasticciera lasciata a riposare per quattro mesi.

Esistono tuttavia tre personaggi che potete utilizzare per batterlo alla svelta. Con Shang Tsung, scegliete lo stile di combattimento Crane e picchiatelo con i tasti ⊗ e ◎ finché non abbassa la guardia; a questo punto potrete premere ◎ e ripetere l'operazione finché questo bestione non finisce al tappeto.

Giocando nelle vesti di Quan Chi, tenete abbassato ← e intanto premete ripetutamente ◎, △, △ durante l'attacco portato con l'arma in dotazione. Lottando nelle vesti di Raiden, dovrete semplicemente estrarre il bastone in vostro possesso e colpire ripetutamente Moloch mediante l'attacco eseguibile col tasto ▭ finché non la spuntate.

DY
Suggerimento – SS: Sword Sale
94 Koins d'Oro

DZ
Vuota
258 Koins di Onice

EA
The Lost Tomb
258 Koins di Zaffiro

EB
Ed Boon
237 Koins di Rubino

EC
Disegno delle Swamplands
248 Koins di Zaffiro

ED
949 Koins di Platino
633 Koins di Platino

EE
Versione domestica di Mythologies
1200 Koins di Platino

EF
Quality Assurance Chicago
267 Koins d'Oro

EG
Insegna della versione a gettoni di MK3
74 Koins di Platino



EH
Disegno di Reptile
253 Koins di Onice

EI
Pupazzetti
512 Koins di Zaffiro

EJ
Pupazzetti
547 Koins di Giada

EK
Pupazzetti
424 Koins di Rubino

EL
Pupazzetti
434 Koins di Platino

EM
Pupazzetti
405 Koins d'Oro

EN
Pupazzetti
246 Koins di Onice

EO
Pupazzetti
289 Koins di Zaffiro

EP
Pupazzetti
166 Koins di Giada

EQ
Veicoli per i pupazzetti
256 Koins di Zaffiro

ER
Bo' Rai Cho Bio
527 Koins di Platino

ES
Inserzione pubblicitaria di MK 3 Ultimate
167 Koins di Platino

ET
Texture del volto di Quan Chi
86 Koins di Onice

EU
Disegni di Dairou
262 Koins di Rubino

EV
Drum Arena
356 Koins di Rubino

EW
Corazza di Quan Chi
286 Koins di Platino

EX
Suggerimento – ST: Sarna Test
243 Koins di Onice

EY
Disegno di Cyrax
254 Platinum

EZ
Idea per la Blood Stone Mine
412 Platinum

FA
Rendering di prova di Cyrax
263 Koins d'Oro

FB
Tanto tempo fa... (Smash TV)
248 Koins di Rubino

FC
Il lato tenero di Cyrax
310 Koins di Zaffiro

FD
Storia del Portale
156 Koins di Onice

FE
Disegno di Li Mei
242 Koins d'Oro

FF
Sub-Zero contro Scorpion come in MK 1
1199 Koins d'Oro

FG
Rendering concettuale di Dragonfly
291 Koins d'Oro

FH
Idea per la Casa di Pekara
215 Koins di Rubino

FI
Deadly Alliance Koins
262 Koins di Platino

FJ
Mobile della versione a gettoni di MK3
179 Koins di Rubino

FK
Bug Blaster
520 Koins di Platino

FL
Filmato pubblicitario provvisorio di MKDA
264 Koins di Zaffiro

FM
Disegno dell'esterno del Palazzo
76 Koins di Zaffiro

FN
1800 Koins di Giada
93 Koins di Giada

FO
Personaggi di MK2
76 Koins di Rubino

FP
Disegno dell'esterno del Palazzo
46 Koins d'Oro

FQ
Magliette di MK
283 Koins di Platino

FR
Abbigliamento per ragazzi di MK
401 Koins d'Oro

FS
Felpe di MK
389 Koins di Onice

FT
Magliette di MK
126 Koins di Zaffiro

FU
Vuota
20 Koins di Onice

FV
243 Koins di Platino
83 Koins di Platino

FW
Suggerimento – UH: Unleash Hell
666 Koins di Rubino

FX
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 1 di 41
492 Koins di Zaffiro

FY
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 2 di 41
27 Koins di Rubino

FZ
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 3 di 41
136 Koins di Onice

GA
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 4 di 41
572 Koins d'Oro

GB
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 5 di 41
458 Koins di Giada

GC
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 6 di 41
412 Koins d'Oro

GD
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 7 di 41
74 Koins di Zaffiro

GE
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 8 di 41
277 Koins di Rubino

GF
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 9 di 41
124 Koins di Platino

GG
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 10 di 41
63 Koins di Giada

GH
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 11 di 41
418 Koins di Platino

GI
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 12 di 41
100 Koins di Zaffiro

GJ
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 13 di 41
326 Koins di Platino

GK
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 14 di 41
379 Koins di Platino

GL
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 15 di 41
128 Koins di Rubino

GM
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 16 di 41
555 Koins di Onice

GN
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 17 di 41
91 Koins d'Oro

GO
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 18 di 41
422 Koins di Zaffiro

GP
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 19 di 41
58 Koins di Giada

GQ
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 20 di 41
532 Koins di Giada

GR
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 21 di 41
599 Koins di Onice

GS
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 22 di 41
185 Koins d'Oro

GT
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 23 di 41
307 Koins di Rubino

GU
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 24 di 41
134 Koins di Zaffiro

GV
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 25 di 41
507 Koins di Platino

GW
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 26 di 41
264 Koins di Rubino

GX
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 27 di 41
88 Koins di Onice

GY
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 28 di 41
351 Koins di Platino

GZ
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 29 di 41
575 Koins di Rubino

HA
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 30 di 41
62 Koins d'Oro

HB
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 31 di 41
626 Koins di Rubino

HC
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 32 di 41
215 Koins di Onice

HD
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 33 di 41
176 Koins di Zaffiro

HE
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 34 di 41
478 Koins di Giada

HF
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 35 di 41
203 Koins di Onice

HG
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 36 di 41
555 Koins d'Oro

HH
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 37 di 41
222 Koins di Platino

HI
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 38 di 41
225 Koins di Giada

HJ
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 39 di 41
637 Koins di Onice

HK
Illustrazione dall'albo a fumetti - No. 40 di 41
138 Koins d'Oro

HL
Illustrazione dall'albo a fumetti – No. 41 di 41
145 Koins di Zaffiro

HM
Disegno dell'interno della Banca
217 Koins di Onice

HN
Disegno del Tempio di Lung Hai
382 Koins di Giada

HO
Modello preliminare di Scorpion
402 Koins di Giada

HP
Casa di Pekara
2093 Koins di Onice

HQ
Elmo di Sektor
192 Koins di Onice

HR
Idee per la modalità Konquest
187 Koins di Giada

HS
Herman Sanchez
272 Koins di Giada

HT
Filmato di prova dell'Ice Palace
462 Koins di Giada

HU
Flipper di MK
435 Koins di Rubino

HV
Inserzione pubblicitaria di MK Gold
306 Koins di Giada

HW
Idea per il Fire Well
56 Koins di Rubino

HX
38 Koins di Giada
238 Koins di Onice

HY
Spada di Kenshi
408 Koins di Zaffiro

HZ
Soulnado di Shang Tsung
526 Koins di Onice

IA
Logo di MK4
37 Koins di Rubino

IB
Disegno della Foresta
275 Koins di Platino

IC
MK Rock 'Em Sock 'Em
326 Koins di Platino

ID
Tazza da caffè di Sub-Zero
340 Koins di Giada

IE
Pacco da 32 pannoloni per adulti
653 Koins di Zaffiro

IF
Idea per il River Front
195 Koins di Rubino

IG
Idea per l'esterno del Lava Shrine
208 Koins d'Oro

IH
Suggerimento – IV: Icy Vixen
567 Koins di Giada

II
Lava Shrine
1843 Koins d'Oro

IJ
Amuleto di Quan Chi
314 Koins di Rubino

IK
Sacerdoti del Lava Shrine
503 Koins di Platino

IL
Suggerimento – DK: Dressed to Kill
207 Koins d'Oro

IM
Idea per la Chiesa
227 Koins d'Oro

IN
57 Koins d'Oro
37 Koins di Zaffiro

IO
Suggerimento - PH: Phat!
244 Koins di Onice

IP
Maschere di Halloween
257 Koins di Onice

IQ
Disegni dell'esterno della Fortezza
257 Koins d'Oro

IR
91 Koins di Zaffiro
55 Koins di Giada

IS
Lama di Sub-Zero
244 Koins di Rubino

IT
Idee per i personaggi
269 Koins di Rubino

IU
Disegno di Dairou
342 Koins di Giada

IV
Sbloccaggio di Frost
208 Koins di Rubino

IW
Suggerimento – CN: Cyber Ninja
198 Koins di Platino

TAGLI E FRATTAGLIE

Un buon sistema per prosciugare l'energia dell'avversario senza che sia necessario attaccarlo è quello di trafiggerlo con l'arma in dotazione premendo ▭ nel momento in cui detta arma viene estratta. Ciò può essere fatto con Sub-Zero, Frost, Kung Lao, Cyrax, Li Mei, Shang Tsung, Kitana o Reptile. Queste mosse possono tuttavia essere parate e Kitana getta le sue armi, che non possono più essere recuperate per il resto dell'incontro se l'attacco viene parato. Se riuscirete a portare a compimento questo diabolico stratagemma, il vostro nemico sanguinerà lentamente e voi potrete o mettervi al sicuro per vederlo morire a poco a poco o attaccarlo per porre fine alla sua sofferenza.

LA STANGATA

Per mettere le mani su una quantità impressionante di Koins (e avere così la possibilità di portare alla luce tutte quelle chicche poste all'interno della Krypt), cominciate a giocare dopo aver inserito due joypad nelle apposite prese e date inizio a un incontro in modalità Versus.

Caricate un profilo diverso per ciascun giocatore (se non avete due profili, createne uno nuovo per il giocatore no. 2 e procuratevi un po' di Koins in più), e scommettete un round premendo ⊠. Dopo il primo scontro, fate fare una scommessa al giocatore no. 1 e premete → una volta per puntare Koins di Onice, due volte per puntare Koins di Giada, tre volte per quelle di Rubino, quattro volte per quelle d'Oro, cinque volte per quelle di Platino e sei volte per scommettere Koins di Zaffiro. In caso di corretta esecuzione, sentirete un tintinnio. A questo punto premete ↑ per scommettere Koins finché queste non smettono di tintinnare, dopodiché premete ⊠. Scegliete i lottatori per ambedue i giocatori, e fate in modo che il giocatore no. 1 batta il giocatore no. 2. Il giocatore no. 1 vincerà le Koins scommesse senza che il giocatore no. 2 ci abbia rimesso una sola moneta. Mica male, eh? E la cosa bella è che potrete ripetere l'operazione finché non avrete ottenuto tutte le monete che vi servono.

IX
Prodotti collaterali di MKDA
265 Koins di Zaffiro

IY
Filmato dei finali di MK Gold
281 Koins di Onice

IZ
Rendering vari di Jax
201 Koins di Onice

JA
Palazzo di Kuatan
105 Koins d'Oro

JB
Foto dei programmatori
392 Koins di Zaffiro

JC
Disegni di Frost
287 Koins d'Oro

JD
Rendering di prova delle Swamplands
305 Koins di Giada

JE
59 Koins di Rubino
82 Platinum Koin

JF
Disegno della Drum Arena
332 Koins di Rubino

JG
Jon Greenberg
272 Koins di Giada

JH
Disegni di Hsu Hao
271 Koins d'Oro

JI
Inserzione pubblicitaria di MK4
266 Koins di Giada

JJ
772 Koins di Zaffiro
402 Koins d'Oro

JK
Disegno di Li Mei
291 Koins di Giada

JL
92 Koins d'Oro
168 Koins di Onice

JM
Disegni di Shang Tsung
218 Koins di Zaffiro

JN
John Nocher
252 Koins di Giada

JO
Quadro comandi della versione a gettone di MK2
161 Koins di Onice

JP
John Podlasek
169 Koins d'Oro

JQ
Disegni di Kitana
237 Koins di Rubino

JR
Costume di Raiden
1685 Koins di Rubino

JS
Rendering di Dragonfly
294 Koins di Rubino

JT
Filmati di Johnny Cage
259 Koins di Platino

JU
Disegno dell'interno del Palazzo
266 Koins di Platino

JV
John Vogel
334 Koins di Rubino

JW
Promemoria di Kano
164 Koins di Zaffiro

JX
Rendering di prova di Raiden
167 Koins d'Oro

JY
Versione domestica di MK4
183 Koins di Zaffiro

JZ
Vuota
25 Koins di Giada

KA
Disegno delle Swamplands
412 Koins di Onice

KB
Disegno della Elder God Hall
247 Koins di Giada

KC
Filmato di prova di Dragonfly
292 Koins d'Oro

KD
Illustratori
342 Koins di Giada

KE
Disegno di Nitara
402 Koins d'Oro

KF
Scheda biografica di Mavado
128 Koins di Giada

KG
Edenia Golf Outfitters
608 Koins di Giada

KH
Barattolo di esche artificiali
382 Koins di Platino

KI
Sbloccaggio di Kitana
2931 Koins di Zaffiro

KJ
Berretti da baseball di MK
248 Koins di Platino

KK
Personaggi di MK4
694 Koins di Zaffiro

KL
Disegni di Cyrax
202 Koins di Platino

KM
Guide strategiche di MK
350 Koins di Giada

KN
15 Koins d'Oro
7 Koins di Zaffiro

KO
Konquest Mode Concepts
197 Koins di Zaffiro

KP
Suggerimento – MW: Mongol Warrior
276 Koins di Rubino

KQ
Alexander Barrentine
282 Koins di Onice

KR
Palace Grounds
4222 Koins di Zaffiro

KS
216 Koins di Giada
503 Koins di Platino

KT
Rendering di prova di Moloch
275 Koins di Onice

KU
322 Koins di Platino
219 Koins di Giada

KV
Idee per le arene
256 Koins di Zaffiro

KW
Vuota
257 Koins di Zaffiro

KX
Costume di Li Mei
1406 Koins di Zaffiro

KY
Cage contro Kano come in MK1
843 Koins di Platino

KZ
Idee per i personaggi
263 Koins di Giada

LA
Particolari della particella di sangue
56 Koins di Rubino

LB
Game Play Wall Trick
258 Koins di Giada

LC
Catalogo dei calci e delle schivate
462 Koins di Zaffiro

LD
Catalogo delle Fatality
302 Koins di Onice

LE
Catalogo dei colpi al volto
312 Koins di Platino

LF
Catalogo delle mosse speciali
305 Koins d'Oro

LG
Catalogo delle prese
195 Koins di Rubino

LH
Catalogo delle Fatality
165 Koins di Giada

LI
Catalogo delle prese
135 Koins di Zaffiro

LJ
Cristallo di Nitara
134 Koins d'Oro

LK
Filmato di prova della Scuola di Wu Shi
268 Koins di Onice

LL
Sbloccaggio di Reptile
3822 Koins d'Oro

LM
Luis Mangubat
165 Koins di Onice

LN
Chrome Bling
306 Koins di Onice

LO
Sito Web di Deadly Alliance
329 Koins di Onice

LP
Disegno di Sub-Zero
442 Koins di Rubino

LQ
Goro così come appare nella versione a gettoni di MK1
477 Koins di Zaffiro

LR
Idee per la grafica della confezione di MKDA
176 Koins d'Oro

LS
Idee per la grafica della confezione di MKDA
157 Koins di Zaffiro

LT
Idee per il logo di MKDA
105 Koins di Onice

LU
Idee per la grafica della confezione di MKDA
170 Koins di Giada

LV
Idee per la grafica della confezione di MKDA
140 Koins di Rubino

LW
Midway Creative Media
332 Koins d'Oro

LX
Vuota
147 Koins di Platino

LY
Scorpion contro Raiden come in MK4
160 Koins di Zaffiro

LZ
Suggerimento – FL: First Look
511 Koins di Onice

MA
Scheda biografica di Johnny Cage
471 Koins di Rubino

MB
Mike Boon
188 Koins d'Oro

MC
Disegni della Scuola di Wu Shi
262 Koins di Platino

MD
Strumenti e tecnologia
80 Koins di Onice

ME
Inserzione pubblicitaria di MKDA
237 Koins di Giada

MF
102 Koins di Onice
58 Koins di Giada

MG
Tournée di MK4
134 Koins di Platino

MH
Tournée di MK4
83 Koins d'Oro

MI
Debutto di MK4 nelle sale giochi
96 Koins d'Oro

MJ
Vuota
268 Koins di Onice

MK
Versione a gettoni di MK1
188 Koins di Platino

ML
Costume di Shang Tsung
1170 Koins d'Oro

MM
Idea per la Bridge Arena
215 Koins di Rubino

MN
Portale
176 Koins di Onice

MO
Disegni di Drahmin
177 Koins di Giada

MP
Disegno concettuale del Basketball di MK
314 Koins d'Oro

MQ
412 Koins di Giada
278 Koins d'Oro

MR
Tempio di Lung Hai
412 Koins di Rubino

MS
Disegno concettuale dell'Outworld
253 Koins di Platino

MT
Mike Taran
227 Koins d'Oro

MU
Disegno concettuale delle Sarna Ruins
218 Koins di Zaffiro

MV
Disegni di Hsu Hao
372 Koins di Platino

MW
Sbloccaggio di Hsu Hao
3317 Koins di Giada

MX
Disegno dell'esterno del Palazzo
302 Platinum

MY
Disegni della Palla di Moloch
167 Koins di Giada

MZ
Assassino a contratto
383 Koins di Zaffiro

NA
Disegno di Sonya
177 Koins di Rubino

NB
Rendering della Casa di Pekara
287 Koins di Giada

NC
Nigel Casey
275 Koins di Platino

ND
Vuota
212 Koins di Zaffiro

NE
Disegno concettuale di Jax
270 Koins di Rubino

NF
Rendering pubblicitario di Scorpion
392 Koins di Rubino

NG
252 Koins di Platino
63 Koins di Zaffiro

NH
Disegno di Hachiman
147 Koins di Onice

NI
Disegni di Kitana
422 Koins d'Oro

NJ
Ora di pranzo come in MK
326 Koins d'Oro

NK
116 Koins di Onice
77 Koins di Giada

NL
Monaco della Scuola di Wu Shi
252 Koins d'Oro

NM
Pubblicità online di Scorpion
182 Koins di Zaffiro

NN
Disegni di Blaze
452 Koins di Giada

NO
Elmo di Kabal
426 Koins di Giada

NP
Disegni di Kitana
422 Koins d'Oro

NQ
Rendering pubblicitario di Quan Chi
157 Koins di Zaffiro

NR
Suggerimento – BT: Blood Thirsty?
425 Koins di Zaffiro

NS
Nick Shin
270 Koins di Rubino

NT
Artic Hold
275 Koins d'Oro

NU
Disegni della Fortezza di Quan Chi
254 Koins di Onice

NV
Occhi di vetro di Kenshi
290 Koins d'Oro

NW
Disegno della Lost Tomb
875 Koins d'Oro

NX
Damnation Charcoal
365 Koins di Zaffiro

NY
Brian Lebaron
281 Koins di Zaffiro



DALLE BARE AL BARARE

La vostra bravura nel premere in rapida successione i tasti del joypad non è all'altezza della situazione? Poco male. Esistono infatti due stratagemmi grazie ai quali è possibile evitare che le proprie unghie sanguinino ogniqualvolta si affronta una sfida della serie Test Your Might.

Se è rimasto ancora qualche secondo sull'orologio dopo che siete riusciti a portare la barra che misura la vostra forza al disopra del segna-sfida, date un colpetto al tasto [illegible] per concludere alla svelta e pregate che il vostro polso non si spezzi per lo sforzo. In alternativa, potrete vincere in modo alquanto subdolo se sarete così fortunati da possedere un comando dotato della funzione di fuoco automatico. Impostate ⊗, △, ◎ e ⊡ sull'automatico e tenete questi tasti abbassati nel momento in cui la prova ha inizio. La barra che misura il livello della vostra energia rimarrà ferma in cima all'indicatore e le Koins in palio potrete considerarle già in vostro possesso.

NZ
Disegno concettuale della Mine Arena
446 Koins d'Oro

OA
Storyboard per il film – No. 1 di 8
105 Koins di Onice

OB
Storyboard per il film – No. 2 di 8
248 Koins di Platino

OC
Storyboard per il film – No. 3 di 8
322 Koins d'Oro

OD
Storyboard per il film – No. 4 di 8
288 Koins di Rubino

OE
Storyboard per il film – No. 5 di 8
326 Koins di Giada

OF
Storyboard per il film – No. 6 di 8
412 Koins di Zaffiro



OG
Storyboard per il film – No. 7 di 8
266 Koins di Onice

OH
Storyboard per il film – No. 8 di 8
224 Koins di Platino

OI
Midway Movie Group
263 Koins di Giada

OJ
Disegno concettuale della Interactive Arena
462 Koins di Onice

OK
Vuota
326 Koins di Giada

OL
Disegno degli Evil Masters
136 Koins di Platino

OM
177 Koins di Giada
88 Koins di Rubino

ON
Disegni di Quan Chi
227 Koins di Giada

OO
Mortal Kandies
274 Koins di Onice

OP
125 Koins d'Oro
24 Koins di Giada

OQ
Esecuzione del logo di MK4
95 Koins di Zaffiro

OR
Alan Villani
450 Koins di Platino

OS
Vuota
166 Koins di Onice

OT
222 Koins di Onice
47 Koins di Onice

OU
Di nuovo a scuola con MK
338 Koins di Rubino

OV
Disegno concettuale del Covo di Reptile
96 Koins di Onice

OW
Disegno della Fallen Giants Arena
422 Koins di Zaffiro

OX
352 Koins d'Oro
352 Koins di Rubino

OY
Filmato di prova della Blade Arena
218 Koins di Zaffiro

OZ
Suggerimento – IS: Ice Sword
243 Koins di Platino

PA
Disegno concettuale del Tempio di Lung Hai
272 Koins di Rubino

PB
6 Koins di Platino
12 Koins d'Oro

PC
Football Raiden
20 Koins di Zaffiro

PD
1056 Koins di Platino
461 Koins di Rubino

PE
Rendering di prova di Kung Lao
392 Koins di Rubino

PF
Evoluzione alla rovescia di Reptile
343 Koins di Rubino

PG
Paulo Garcia
442 Koins di Rubino

PH
Costume di Bo' Rai Cho
1200 Koins di Onice

PI
Suggerimento – HP: Haunted Place
638 Koins di Giada

PJ
Particolari della Drum Arena
292 Koins di Onice

PK
475 Koins di Platino
157 Koins di Platino

PL
Disegno concettuale del Dojo
382 Koins d'Oro

PM
Disegno di Kenshi
253 Koins di Platino

PN
Sbloccaggio di Blaze
684 Koins di Onice

PO
108 Koins d'Oro
71 Koins di Rubino

PP
Attrezzature di MK
516 Koins di Zaffiro

PQ
Disegno del Lava Shrine
283 Koins di Zaffiro

PR
25 Koins di Zaffiro
11 Koins di Platino

PS
Moloch The Hobbyist
294 Koins di Giada

PT
Disegno concettuale dello stage Slaughter Yard
207 Koins di Rubino

PU
267 Koins di Onice
175 Koins di Rubino

PV
Vuota
206 Koins di Zaffiro

PW
Sarna Ruins
2006 Koins di Zaffiro

PX
Statuetta di Goro
493 Koins di Onice

PY
Il backstage di MK Mythologies
316 Koins di Rubino

PZ
Disegno del Lava Shrine
186 Koins di Giada

QA
Quality Assurance Chicago
142 Koins di Zaffiro

QB
Disegni di Mavado
272 Koins di Giada

QC
Tempio di Lin Kuei
216 Koins di Platino

QD
Filmato concettuale delle arene di MK4
268 Koins di Zaffiro

QE
Vuota
346 Koins d'Oro

QF
Cappellini e magliette di MKDA
311 Koins di Rubino

QG
Suggerimento – LL: Lurking Lizard
251 Koins di Rubino

QH
638 Koins di Onice
342 Koins di Giada

QI
Disegno del Tempio di Lung Hai
192 Koins di Zaffiro

QJ
Vuota
49 Koins di Rubino

QK
Scheda biografica di Kenshi
244 Koins di Rubino

QL
Illustrazione pubblicitaria di MK3
488 Koins di Zaffiro

QM
Personaggi di MK1
644 Koins di Giada

QN
147 Koins d'Oro
96 Koins d'Oro

QO
Disegni dei fans – No. 1 di 5
1616 Koins d'Oro

QP
Disegni dei fans – No. 2 di 5
1214 Koins di Giada

QQ
Disegni dei fans – No. 3 di 5
950 Koins di Rubino

QR
Disegni dei fans – No. 4 di 5
512 Koins di Zaffiro

QS
Disegni dei fans – No. 5 di 5
825 Koins di Onice

QT
Get Over Here! da MK 1
58 Koins di Onice

QU
Idee per il logo di MK4
346 Koins d'Oro

QV
Il passato di Reptile
318 Koins d'Oro

QW
Versione a gettoni di MK2
233 Koins di Rubino

QX
Costume di Hsu Hao
1518 Koins di Giada

QY
MKDA alla fiera E3
238 Koins d'Oro

QZ
Fortezza di Quan Chi
501 Koins di Giada

RA
Suggerimento – XG: Ex-God
268 Koins d'Oro

RB
Robert Blum
253 Koins di Platino

RC
Midway Creative Media
272 Koins di Rubino

RD
Costume di Mavado
1455 Koins di Giada

RE
Inserzione pubblicitaria di MK3
107 Koins di Zaffiro

RF
Filmato di prova dello Swamp Bird
135 Koins di Giada

RG
Disegno di Sub-Zero
187 Koins d'Oro

RH
Disegno concettuale della Bridge Arena
208 Koins di Giada

RI
28 Koins di Giada
61 Koins di Onice

RJ
Inserzioni pubblicitarie di MKDA
189 Koins d'Oro

RK
Evolution of Kombat
1000 Koins di Giada

RL
159 Koins di Onice
5 Koins di Rubino

RM
Disegno del Palazzo di Kautan
182 Koins di Onice

RN
208 Koins d'Oro
203 Koins di Platino

RO
1 Ruby
27 Koins d'Oro

RP
Test Your Might versione MK1
31 Koins di Zaffiro

RQ
Disegni di Shang Tsung
225 Koins di Onice

RR
Disegno del Palazzo di Shang Tsung
224 Koins di Zaffiro

RS
Randy Severin
267 Koins di Platino

RT
258 Koins di Platino
374 Koins d'Oro

RU
Disegno del Lava Shrine
176 Koins di Onice

RV
Musica di MK
307 Koins di Zaffiro

RW
Disegno del Palazzo di Shang Tsung
262 Koins di Rubino

RX
Vuota
105 Koins di Zaffiro

RY
Disegno di Mavado
274 Koins di Onice

RZ
437 Koins d'Oro
317 Koins di Zaffiro

SA
Sbloccaggio di Jax Briggs
3780 Koins di Rubino

SB
Steve Beran
291 Koins di Giada

SC
Shawn Cooper
226 Koins di Zaffiro

SD
Quality Assurance San Diego
326 Koins di Onice

SE
Spada di Reptile
308 Koins di Platino

SF
Anime di Shang Tsung
138 Koins di Giada

SG
97 Koins di Platino
94 Koins di Rubino

SH
Costume di Sonya Blade
1834 Koins di Rubino

SI
Disegno di Tiamat
292 Koins di Zaffiro

SJ
Scorpion versione MK4
353 Koins di Onice

SK
Modello preliminare di Jax
176 Koins di Zaffiro

SL
Strumenti e tecnologia
117 Koins di Zaffiro

SM
Inserzione pubblicitaria di MKDA
56 Koins di Giada

SN
Scheda biografica di Quan Chi Bio
175 Koins d'Oro

SO
Testi pubblicitari su MKDA
2 Koins di Zaffiro

SP
Vuota
63 Koins d'Oro

SQ
Peptic Thunder
167 Koins di Platino

SR
Goro contro Cage come in MK4
342 Koins di Rubino

SS
Dragon Sword di Kung Lao
214 Koins di Platino

ST
Filmato di prova dello stage Sarna Ruins
153 Koins di Giada

SU
Disegno della storia di Kenshi
106 Koins di Zaffiro

SV
36 Koins di Zaffiro
145 Koins di Rubino

SW
Costume di Drahmin
1152 Koins di Giada

SX
Insegna della versione a gettoni di MK4
215 Koins di Onice

SY
Braccio di Cyrax
486 Koins di Onice

SZ
Scheda biografica di Kung Lao
322 Koins di Zaffiro

TA
Todd Allen
177 Koins di Rubino

TB
Disegni della Fortezza di Quan Chi
259 Koins di Platino

TC
Disegno dell'esterno del Palazzo
135 Koins di Onice

TD
172 Koins di Platino
118 Koins di Rubino

TE
Disegni concettuali dei personaggi
261 Koins d'Oro

TF
Personaggi di MK4
470 Koins di Giada

TG
Tony Goskie
262 Koins d'Oro

TH
Disegni concettuali della modalità Konquest
282 Koins d'Oro

TI
Sbloccaggio di Nitara
4022 Koins d'Oro

TJ
Disegni delle Koin
259 Koins di Zaffiro

TK
Suggerimento – RD: Red Dragon
94 Koins di Zaffiro

TL
Disegno dell'Acid Bath
360 Koins di Giada

TM
Disegni di Hsu Hao
251 Koins di Rubino

TN
Versione provvisoria di MKDA
211 Koins di Rubino

TO
Versione provvisoria di MKDA
316 Koins di Giada

TP
Prima versione di Jax in MKDA
294 Koins di Onice

TQ
Prima versione di Scorpion in MKDA
616 Koins di Platino

TR
Immagine pubblicitaria di MKDA
392 Koins di Giada

TS
Illustratori
352 Koins di Onice

TT
Disegno di Test Your Might
147 Koins di Platino

TU
98 Koins di Onice
197 Koins d'Oro

TV
Disegni della Scuola di Wu Shi
273 Koins di Onice

TW
180 Koins d'Oro
129 Koins di Rubino

TX
Disegno del Trono di Goro
167 Koins d'Oro

TY
Baraka
390 Koins d'Oro

TZ
Animatori
195 Koins d'Oro

UA
Versione PC di MK4
205 Koins di Giada

UB
Costume di Frost
1261 Koins d'Oro

UC
320 Koins di Onice
3 Koins di Zaffiro

UD
Disegno di Drahmin
252 Koins d'Oro

UE
Suggerimento – WT: Winged Transport
210 Koins d'Oro

UF
Fatality di Liu Kang in MK4
371 Koins d'Oro

UG
67 Koins di Platino
245 Koins di Onice

UH
Costume di Scorpion
1660 Jade Coins

UI
Cucinare con Scorpion
270 Koins di Platino

UJ
Goro On The Kit
225 Koins di Zaffiro

UK
45 Koins di Platino
35 Koins di Onice

UL
Disegno di Kai
252 Koins di Giada

UM
50 Koins d'Oro
33 Koins di Platino

UN
Inserzione pubblicitaria di MK4
152 Koins di Zaffiro

UO
Figurine di MK
243 Koins di Giada

UP
Figurine di MK
406 Koins di Rubino

UQ
Esercito invincibile
185 Koins di Rubino

UR
Sbloccaggio di Drahmin
6500 Koins di Zaffiro

US
32 Koins di Zaffiro
72 Koins di Platino

UT
Disegno concettuale della Bridge Arena
157 Koins di Onice

UU
Vuota
1214 Koins di Giada

UV
520 Koins di Zaffiro
256 Koins di Giada

UW
MKDA alla fiera E3
255 Koins d'Oro

UX
Scheda biografica di Scorpion
509 Koins di Onice

UY
MK arriva sul grande schermo
359 Koins di Giada

UZ
107 Koins di Rubino
78 Koins di Onice

VA
Armatura di Shao Kahn
299 Koins di Platino

VB
Disegno di Blaze
116 Koins di Rubino

VC
3 PT Staff, Butterfly Knives
209 Koins di Giada

VD
Aikido
152 Koins di Rubino

VE
Baji Quan e Crab
173 Koins d'Oro

VF
Tecniche base di combattimento
212 Koins di Zaffiro

VG
Tecniche base di combattimento
362 Koins di Onice

VH
Spadoni
72 Koins di Platino

VI
Mazza
184 Koins di Giada

VJ
Maestro ubriaco
58 Koins di Rubino

VK
Dragon e Eagle Claw
268 Koins d'Oro

VL
Escrima e Crane
180 Koins di Zaffiro

VM
Shuai Chiao e Shaolin Fist
198 Koins di Onice

VN
Hapkido e Nan Chuan
86 Koins di Platino

VO
Hookswords e Sai
247 Koins di Giada

VP
Hung Gar e Jujutsu
356 Koins di Rubino

VQ
Jojutsu
241 Koins d'Oro

VR
Judo
174 Koins di Zaffiro

VS
Kali Sticks e Nunchuka
21 Koins di Onice

VT
Kama e Katara
405 Koins di Platino

VU
Karate
180 Koins di Giada

VV
Long Fist e Muay Thai
192 Koins di Rubino

VW
Punti di riferimento per il Motion Capture
162 Koins d'Oro

VX
Pi Gua e Jeet Kune Do
248 Koins di Zaffiro

VY
Mantide Religiosa, Lui He Ba Fa
35 Koins di Onice

VZ
Sambo
223 Koins di Platino

WA
Straight Sword
194 Koins di Giada

WB
Tai Chi
242 Koins di Rubino

WC
Tae Kwon Do
156 Koins d'Oro

WD
Tonfa
186 Koins di Zaffiro

WE
Tong Bei e Yuan Yang
186 Koins di Onice

WF
Wing Chun e Snake
214 Koins di Platino

WG
Xing Yi e Tang Soo Do
186 Koins di Giada

WH
18 Koins di Rubino
24 Koins di Platino

WI
Disegno concettuale del Konquest
242 Koins di Giada

WJ
248 Koins di Zaffiro
165 Koins d'Oro

WK
Disegni di Frost
76 Koins di Platino

WL
44 Koins di Giada
22 Koins d'Oro

WM
Vuota
36 Koins di Rubino

WN
Scheda biografica di Sub-Zero
143 Koins di Zaffiro

WO
Particolare dell'Acid Buddha
270 Koins di Rubino

WP
Disegni di Drahmin
247 Koins di Rubino

WQ
78 Koins di Onice
151 Koins di Zaffiro

WR
Versione domestica di MK3
125 Koins di Rubino

WS
165 Koins di Platino
44 Koins di Onice

WT
Dragonfly
1400 Koins di Giada

WU
Disegni del Tempio di Lung Hai
256 Koins di Onice

WV
97 Koins di Giada
424 Koins di Giada

WW
Disegno concettuale della Dragon Arena
262 Koins di Giada

WX
Innesto di Hsu Hao
315 Koins d'Oro

WY
Disegni di Bo' Rai Cho
264 Koins di Zaffiro

WZ
Scheda biografica di Kano
145 Koins di Onice

XA
The Grid
172 Koins d'Oro

XB
Disegno di Cage
272 Koins di Platino

XC
Disegno della stanza privata di Quan Chi
352 Koins di Zaffiro

XD
Particolare dell'Acid Buddha
326 Koins d'Oro

XE
294 Koins di Onice
147 Koins di Onice

XF
Personaggi di Mortal Kombat Gold
265 Koins d'Oro

XG
Sbloccaggio di Raiden
3116 Koins di Giada

XH
Disegni di Cyrax
352 Koins di Onice

XI
Dietro le quinte di MK 3
457 Koins di Platino

XJ
Rendering di Quan Chi
197 Koins di Platino

XK
Suggerimento – DS: Death Ship
37 Koins di Giada

XL
3 Koins di Rubino
843 Koins di Onice

XM
Suggerimento – SA: Steel Arms
254 Koins di Zaffiro

XN
Vuota
27 Koins d'Oro

XO
Costume di Reptile
1736 Koins di Zaffiro

XP
Biglietti augurali di MK4
436 Koins d'Oro

XQ
Effetti sonori della performance di Raiden
199 Koins di Giada

XR
Disegni concettuali della modalità Konquest
288 Koins di Rubino

XS
Disegno Kung Lao
283 Koins di Platino

XT
Personaggi di MK3
65 Koins di Giada

XU
Mortal Friday
194 Koins di Onice

XV
Disegno concettuale della Organic Arena
503 Koins di Onice

XW
Filmato della morte di Baraka
96 Koins di Rubino

XX
Medaglia di Shao Kahn
365 Koins di Onice

XY
Storia del Palazzo di Shang Tsung
55 Koins di Platino

XZ
Disegno concettuale del Marsh
255 Koins di Onice

YA
Costume di Sub-Zero
1999 Koins di Zaffiro

YB
Ketchup e mostarda
358 Koins di Giada

YC
Rendering pubblicitario di Moloch
257 Koins di Platino

YD
Autoadesivi e tatuaggi di MK
412 Koins d'Oro

YE
Rematore del Tempio
274 Koins di Platino

YF
64 Koins di Platino
16 Koins di Platino

YG
Rendering di prova dello stage Swamplands
312 Koins di Zaffiro

YH
82 Koins di Zaffiro
78 Koins di Giada

YI
Insegna della versione a gettoni di MK2
197 Koins d'Oro

YJ
Costume di Kung Lao
1208 Koins di Rubino

YK
Disegno concettuale di Dragon Fly
225 Koins di Platino

YL
Disegno concettuale di Jax
199 Koins di Giada

YM
Costume di Kenshi
1435 Koins di Platino

YN
26 Koins d'Oro
61 Koins di Rubino

YO
Disegno di Sonya
294 Koins di Zaffiro

YP
Sbloccaggio di Mokap
511 Koins d'Oro

YQ
Strumenti e tecnologia
146 Koins d'Oro

YR
Versione domestica di MK3
143 Koins d'Oro

YS
I 10 peggiori sottotitoli di MKDA
151 Koins di Platino

YT
227 Koins di Zaffiro
384 Koins di Zaffiro

YU
Albo a fumetti di MK4
374 Koins di Platino

YV
Disegno concettuale dello stage Graveyard
86 Koins di Platino

YW
Li Mei indossatrice
376 Koins d'Oro

YX
242 Koins di Rubino
83 Koins d'Oro

YY
Vuota
85 Koins di Rubino

YZ
Rendering di prova di Kenshi
255 Koins di Onice

ZA
Vuota
63 Koins di Onice

ZB
Disegno concettuale dello stage Spider Arena
106 Koins d'Oro

ZC
Disegni a colori di Frost
218 Koins di Platino

ZD
Covo di Moloch
98 Koins di Rubino

ZE
Zebron
257 Koins di Giada

ZF
Disegno del Lava Shrine
237 Koins di Rubino

ZG
Provino delle animazioni facciali
201 Koins di Onice

ZH
Disegno concettuale dello stage The Krypt
372 Koins di Zaffiro

ZI
Disegno concettuale dello stage Hell
432 Koins di Giada

ZJ
Disegno concettuale dello stage Water Temple
272 Koins di Onice

ZK
164 Koins di Zaffiro
216 Koins di Rubino

ZL
Disegno della Drum Arena
126 Koins di Giada

ZM
Costume di Jax
1410 Koins di Rubino

ZN
Vuota
145 Koins di Zaffiro

ZO
Suggerimento – LO: Log On
466 Koins di Giada

ZP
Inserzione pubblicitaria di MK1
129 Koins di Giada

ZQ
Disegno pubblicitario di Sub-Zero
282 Koins di Giada

ZR
600 Koins d'Oro
244 Koins di Zaffiro

ZS
Grafica domestica di MK
381 Koins di Zaffiro

ZT
Animatori
215 Koins di Zaffiro

ZU
Disegno del Palazzo di Kuatan
201 Koins di Platino

ZV
116 Koins di Rubino
182 Koins di Onice

ZW
Costume di Cyrax
1485 Koins di Zaffiro

ZX
Suggerimento – BD: Black Dragon
718 Koins di Rubino

ZY
Parlano i fans
186 Koins di Platino

ZZ
355 Koins di Rubino
254 Koins d'Oro



SPORCHI TRUCCHI

SE NON SAPETE COME ANDARE AVANTI NELLA VOSTRA VITA VIDEOLUDICA, QUI TROVERETE CIO' CHE FA PER VOI



Caraibi a tutti! Il Team di PSM vi dà il benvenuto nella rubrica degli "Sporchi Trucchi", spazio dedicato a chi vuole scoprire anche i segreti più nascosti dei giochi.

Abbiamo pensato di rendere interattiva la zona dei trucchi e delle strategie, perché non ci piace vedervi felici di essere semplicemente dei buoni giocatori. Noi vogliamo farvi diventare i migliori. Quindi fuori le domande!

Il vostro costume di Spider-Man si è impigliato nella coda di Scorpion? Vi mostreremo come liberarvi di quel fastidioso psicopatico. Avete bisogno di qualche dritta per Medal of Honor? Siamo disposti a prestarvi il nostro lanciafiamme.

Questa rubrica non è solo frutto del nostro sudore. Certo, gran parte dei trucchi li scopriamo perché Ualone e Corfola premono tasti a caso, mentre Log e giopep cercano di dare una logica al tutto. Ma quando vogliamo sgamare proprio ogni segreto di un gioco, mettiamo in moto la nostra faccia tosta e torturiamo gli sviluppatori di mezzo mondo (basta minacciarli con le canzoni di alegalli o i gatti di skulz per farli parlare) fino a farci rivelare proprio tutto.

Senza temere di svegliarvi con una testa di cavallo nel letto, anche voi potete contribuire a Sporchi Trucchi, segnalandoci i segreti che avete scoperto. Basta mandare una e-mail al seguente indirizzo di posta elettronica: sporchi.trucchi@futuremediaitaly.it. Potete anche mandarci una letterina per posta ordinaria al solito indirizzo, ma potreste rimanere frustrati dalla lentezza di questo mezzo. A presto, allora.

Il Team di PSM

INFO ***Mandate le vostre richieste o i vostri trucchi a: sporchi.trucchi@futuremediaitaly.it***

GUILTY GEAR X2



▶ *Chicche da sbloccare*

E' possibile sbloccare versioni EX di ciascun combattente (il personaggio indossa abiti di colore diverso e possiede delle mosse simili a quelle disponibili nel primo *Guilty Gear*, per selezionarlo occorre premere il tasto (L2) portando a termine 35 missioni nella modalità Mission, sconfiggendo la versione "boss" color nero di quel dato personaggio nella modalità Survival (livelli compresi tra il n. 10 e il n. 200), visualizzando due dei finali di quel dato personaggio nella modalità Story, o semplicemente totalizzando più di 50 ore di gioco (superate queste, i personaggi EX saranno liberati ogni 2 ore).

È possibile sbloccare Robo-Ky, Kliff e Justice portando a termine 40 missioni, sconfiggendo la versione "boss" color nero di quel dato personaggio nella modalità Survival (in un punto compreso tra il livello n. 210 e il livello n. 300), visualizzando il finale di Justice nella modalità Story o totalizzando rispettivamente 92, 94 e 96 ore di gioco.

È possibile sbloccare la modalità Guilty Gear portando a termine 45 missioni, raggiungendo il livello n. 300 nella modalità Survival, visualizzando il finale di ogni personaggio (tranne quello di Justice) o totalizzando 98 ore di gioco. Questa modalità presenta delle differenze che non sfuggiranno all'attenzione dei giocatori più esperti: i personaggi sono più veloci del 20%,il Jump Cancel può essere utilizzato con la maggior parte delle mosse, la velocità acquisita durante una corsa a mezz'aria non diminuisce subito dopo un impatto, la capacità di resistenza individuale è più bassa e, dulcis in fundo, l'Air Dashing può essere effettuato a qualsiasi altitudine e può essere concatenato senza riportare lo stick di controllo alla posizione centrale.

È possibile sbloccare dei costumi SP per ciascun personaggio, e avere così la possibilità di scegliere il colore da una tavolozza più ampia (utilizzate (L1), quindi premete un tasto qualunque per selezionarlo), battendo la versione "boss" color oro di quel dato personaggio nei livelli della modalità Survival compresi tra il n. 300 e il n. 520, visualizzando tutti e tre i finali connessi a quel dato personaggio nella modalità Story, o totalizzando più di 100 ore di gioco (ogni due ore verrà liberato un personaggio).

È possibile sbloccare per Justice la modalità Story visualizzando in detta modalità i finali per ogni personaggio (tranne quello di Justice).

▶ *COMBO ECCEZIONALI*

Volete conciare per le feste i vostri avversari al punto tale da sentirvi in colpa? Eccovi allora alcune combinazioni speciali. Probabilmente riusciremo a scoprire altre chicche di questo genere per il prossimo numero, perciò esercitatevi!

LEGENDA
QGI = quarto di giro indietro
QGA = quarto di giro in avanti
MGI = mezzo giro indietro

▶ *SOL BADGUY*

Combo n. 1 – Pugno, fendente, fendente violento, QGI, fendente (8 colpi)
Combo n. 2 - Pugno, pugno, calcio, fendente, fendente, fendente violento (7 colpi)

▶ *KY KISKE*

Combo n. 1 – Mettete l'avversario in un angolo con l'indicatore della tensione al massimo e premete pugno, pugno, fendente, fendente, QGA+QGA+pugno, QGA+QGA+pugno (14 colpi)
Combo n. 2 - Mettete l'avversario in un angolo e premete pugno, fendente, fendente violento, QGA+calcio (5 colpi)

▶ *MILLIA*

Combo n. 1 – Premete pugno, pugno, fendente, fendente, e quindi continuate a premere il tasto del fendente (7-10 colpi)
Combo n. 2 - Mettete l'avversario in un angolo e premete Dust, pugno x9, quindi picchiate sul tasto del fendente più velocemente che potete (20+ colpi)

▶ *SLAYER*

Combo n. 1 – Con la tensione al 50%, premete QGI+calcio, calcio, QGA+QGA+fendente violento (4 colpi)
Combo n. 2 - Mettete l'avversario in un angolo con la tensione al 50%, quindi eseguite questa sequenza: tenete premuto avanti+pugno, fendente, fendente, tenete premuto avanti, fendente, fendente, fendente, fendente, fendente, fendente, fendente, fendente, fendente, fendente, QGA+QGA+fendente violento (14 colpi)

▶ *I-NO*

Combo n. 1 – Pugno, fendente, fendente violento, MGI+avanti+calcio (4 colpi)
Combo n. 2 - Mettete l'avversario in un angolo con l'indicatore della tensione al 50%, quindi premete Dust, pugno x9, QGA+MGI+fendente (12 colpi)

▶ *BRIDGET*

Combo n. 1 – Fendente violento, QGI+fendente violento, QGA+calcio, calcio (5 colpi)
Combo n. 2 - Mettete l'avversario in un angolo con l'indicatore della tensione al 50%, quindi premete pugno, pugno, fendente, fendente, MGI+avanti+fendente (12 colpi)

▶ *ZAPPA*

Combo n. 1 – Mettete l'avversario in un angolo con 3 spettri e premete pugno x6, fendente QGA+fendente (8 colpi)
Combo n. 2 - Con la tensione al 50%, premete guardia bassa+fendente, fendente violento, MGI+fendente violento, Roman Cancel, MGI+fendente violento (5-6 colpi).

DARK CLOUD 2

▶ *Ufficio Assunzioni PSM: Come procurarsi tutti i personaggi.*

▶ *CHI: Gordon.*
DOVE: Abitazione di Max (cortile anteriore).
COME: Acquistategli un po' di acqua santa dal Parroco.

▶ *CHI: Parn.*
DOVE: Palm Brinks (zona residenziale).
COME: Acquistategli della Vernice d'Oro dal Sarto di Jurak Mall (per poter fare questo dovete riportare in vita Jurak nel futuro).

▶ *CHI: Donny.*
DOVE: Underground Channel (Canale Sotterraneo).
COME: Dovete avere sia il Protector che le Dark Coins. Potete acquistare ambedue gli articoli al Jurak Mall dopo aver riportato in vita Jurak nel futuro.

▶ *CHI: Ferdinand.*
DOVE: Abitazione di Max (cucina).
COME: Dovete dare a Ferdinand una castagna arrosto per completare la sua ricetta. Troverete delle castagne nella prigione sotterranea di Rainbow Wood.

▶ *CHI: Claire.*
DOVE: Palm Brinks (davanti al Café).
COME: Fate una fotografia al Lafrescia Stem (nella zona del boss di Rainbow Butterfly Wood) e mostratela a Claire.

▶ *CHI: Stewart.*
DOVE: Abitazione di Max (ingresso).
COME: Tra i vostri oggetti inventariati devono esserci almeno 2200 pezzi d'oro. Appurato ciò, dovete parlare a Stewart dopo che questi vi ha parlato della vendita di libri all'incanto. Dategli il denaro che gli serve per acquistare il libro.

▶ *CHI: Adel.*
DOVE: Abitazione di Max (camera della servitù).
COME: Datele del pellame spesso, un pezzo di rame e della stoffa robusta. Ricevuti questi articoli, Adel prenderà congedo da voi per confezionarvi un nuovo completo. Andate a trovarla una seconda volta, così la donna si unirà a voi (potete acquistare il materiale summenzionato da Conda sul treno).

▶ *CHI: Polly.*
DOVE: Palm Brinks.
COME: Sbrigate una commissione consegnando del Pane a Morton (un compito destinato a diventare qualcosa di più impegnativo). Appena porterete a termine questa missione, Polly si unirà a voi.



▶ *CHI: Sceriffo Blinkhorn.*
DOVE: Palm Brinks (Stazione di Polizia).
COME: Lo Sceriffo riesce a fare la spola (andata e ritorno) tra la Stazione di Polizia e la barca sul lago in 2 minuti esatti. Voi dovete riuscire a fare altrettanto in meno tempo. Difficile, ma non impossibile.

▶ *CHI: Milane.*
DOVE: Palm Brinks (Armeria).
COME: Prendete l'arma offertavi da Milane e innalzatene il livello due volte, quindi tornate da lei con la vostra potente arma.

▶ *CHI: Padre di Max.*
DOVE: Abitazione di Max.
COME: Prendete l'arma offertavi da questo personaggio e innalzatene il livello due volte per farla diventare una Bell Gun. Fatto ciò, tornate da lui.

▶ *CHI: Sindaco Need.*
DOVE: Municipio (ufficio del sindaco).
COME: Dategli la combinazione (la data in cui Claire compie gli anni, ossia 1221) che serve ad aprire la cassaforte alloggiata nel suo ufficio.



▶ *CHI: Padre Bruno.*
DOVE: Palm Brinks (chiesa).
COME: Dovete spegnere tutte le candele all'interno della chiesa: impresa difficile, visto che sono sistemate in modo tale che, dopo averne spenta una, quelle che le stanno intorno si accendono. Se giocherete tenendo conto di questo inconveniente, ve la sbrigherete in un baleno.

▶ *CHI: Rufio.*
DOVE: Palm Brinks (zona del lago).
COME: Fate una fotografia alla luna e datela al personaggio in questione.

▶ *CHI: Fabio.*
DOVE: Palm Brinks (zona del lago, sul molo).
COME: Pescate nel lago cittadino un Nonky che sia lungo più di 50 centimetri. Provate a utilizzare un Battan o un Prickly come esca dopo aver innalzato un pochettino il livello della vostra canna da pesca, quindi chiamate a raccolta tutta la vostra pazienza.

▶ *CHI: Corinne.*
DOVE: Palm Brinks (la casa accanto a quella di Max).
COME: Giocate con lei a nascondino. Prima si nasconderà nel corridoio al piano di sopra nella casa di Claire, quindi nella camera da letto di Max. Dopo averla scovata per la seconda volta, Corinne si unirà a voi.

▶ *CHI: Rosa.*
DOVE: Abitazione di Max (atrio).
COME: Parlatele, quindi digitate la frase "Let's go together" ("Andiamoci insieme") sulla tastiera a video. Lei accetterà.

CODICI ACTION REPLAY 2

MONSTER JAM MAX DESTRUCTION
Codice di attivazione
0E3C7DF2
1853E59E
EE830412
BCA99C80
Monster Jam Cash
DEA98202
C19E7B82
No Enemy AI - Death Match
DE8DA0E6
BF899B8B
DE8DA0E2
BCA99B83
No Enemy AI - Races
DE8DD9F6
BF899B8B
DE8DD9F2
BCA99B83
Use Only One
Just For Fun:-
Soooooo Far Away
DE9D9456
8EF99B83
Sat On The Back Of The Truck !
DE9D9466
EC499B83
No Sky !
DE8E451E
BF899B8B
DE8E451A
BCA99B83

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
Codice di attivazione
0E3C7DF2
1853E59E
EE8DA46A
BCBAF5FA
Inf Round Time
CEBB9E9A
BCA99BBF
Player 1:-
Inf Health
DEBB9E92
FB299B83
1 Round Win
DEBB9E8A
BCA99B84
Super Fast Easy Wins
DEBB9E96
BCA99B85
Player 2
Inf Health
DEBB9E96
FB299B83
Super Fast Easy Wins
DEBB9E92
BCA99B85
Koins:-
Saphire
DE472B16

SEGUE

BCA9C292
Onyx
DE472B0A
BCA9C292
Jade
DE472B12
BCA9C292
Ruby
DE472B1E
BCA9C292
Gold
DE472B1A
BCA9C292
Platinum
DE472B0E
BCA9C292

FIFA 2003
Codice di attivazione
0E3C7DF2
1853E59E
EEA30D22
BCE48C32
Home Team 99 - Sel & Up
0E4134F8
BCA99A71
CEA147EE
BCA99BE6
Home Team 0 - Sel & Down
0E4134F8
BCA99A41
CEA147EE
BCA99B83
Away Team 99 - Sel & Left
0E4134F8
BCA99A01
CEA147EA
BCA99BE6
Away Team 0 - Sel & Right
0E4134F8
BCA99A61
CEA147EA
BCA99B83

SILENT SCOPE 3
Codice di attivazione
0E3C7DF2
1853E59E
EE8E3D02
BCB95C12
Open All Options
DE9CD26E
E0AB9B84
Low Timer
DE4BC126
BCA99B83
Inf. Credits
CE4814BE
BCA99B8C
Start With 99 Credits
CE455B6E
BCA99BE6
Good Condition
DE4BC04E
FB299B83

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

▶ Eccovi dei segreti che non avevamo ancora rivelato.

Sbloccare tutto tranne i gap:
watch_me_xplode (Attenzione: dovete includere i trattini di sottolineatura).

Sbloccaggio di Daisy:
Digitando "(o)(o)" nel menu dei trucchi, sbloccherete questa skater ben carrozzata.



Nel gioco sono nascosti dozzine di skater supplementari; basta aprire la modalità Create-a-Skater e digitare uno dei nomi elencati qui di seguito per veder apparire la loro scheda, con i dati statistici e tutto il resto. Badate però a non salvare la partita mentre utilizzate questi personaggi: ciò potrebbe mettere a soqquadro il vostro archivio di salvataggi.

Skater nascosti
#$%@!
Aaron Skillman, Adam Lippman, Andrew Skates, Andy Marchal, Angus, Atiba Jefferson
Ben Scott Pye, Big Tex, Brian Jennings, Captain Liberty, Chauwa Steel, Chris Peacock,
ConMan Danaconda, Dave Stohl, DDT, DeadEndRoad, Fakes The Clown, Fritz
Gary Jesdanun, grjost
Henry Ji
Jason Uyeda, Jim Jagger, Joe Favazza, John Rosser, Jow Kenzo, Kevin Mulhall, Kraken
Lindsey Hayes, Lisa G Davies, Little Man
Marilena Rixfor, Mat Hoffman, Matt Mcpherson
Maya's Daddy, Meek West, Mike Day
Mike Lashever, Mike Ward, Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy, Peasus, Pete Day, Pooper
Rick Thorne
Sik, Stacey D, Stacey Ytuarte, Stealing Is Bad
Team Chicken, Ted Barber, Todd Wahoske, Top Bloke
Wardcore
Zac Zig Drake

STAR WARS: LA GUERRA DEI CLONI

▶ Sbloccaggio della selezione del livello nella modalità Campaign:
DOORDONOT

▶ Invincibilità:
DARKSIDE

▶ Munizioni illimitate, arma secondaria e arma speciale:
SUPERLASER

▶ Conseguimento automatico degli obbiettivi facoltativi:
GIMME

▶ Sbloccaggio di tutti i livelli multi-player:
JORG SACUL

▶ Sbloccaggio del Battle Droid in Academy: Geonosis:
TRADEFED

▶ Sbloccaggio di Padmé Amidala in Academy: Geonosis:
NATALIE

▶ Sbloccaggio del wookie in Academy: Geonosis:
NERFHERDER

▶ Sbloccaggio di tutti i filmati:
12 PARSECS

▶ Sloccaggio delle foto del team di sviluppo (nello Sketchbook):
JEDICOUNCIL



STAR WARS BOUNTY HUNTER



Inserite questi codici nel menu dei trucchi per far sì che i livelli corrispondenti si sblocchino automaticamente:

▶ ***Missione 1***
BEAST PIT

▶ ***Missione 2***
GIMMEMYJETPACK

▶ ***Missione 3***
CONVEYORAMA

▶ ***L'intero Capitolo 1***
SEEHOWTHEYRUN

▶ ***Missione 4***
BIGCITYNIGHTS

▶ ***Missione 5***
IEATNERFMEAT

▶ ***Missione 6***
VOTE4TRELL

▶ ***L'intero Capitolo 2***
CITYPLANET

▶ ***Missione 7***
LOCKUP

▶ ***Missione 8***
WHAT A RIOT

▶ ***Missione 9***
SHAFTED

▶ ***L'intero Capitolo 3***
LOCKDOWN

▶ ***Missione 10***
BIGMOSQUITOS

▶ ***Missione 11***
ONEDEADDUG

▶ ***Missione 12***
WISHIHADMYSHIP

▶ ***L'intero Capitolo 4***
DUGSOPLENTY

▶ ***Missione 13***
MOSGAMOS

▶ ***Missione 14***
TUSKENS R US

▶ ***Missione 15***
BIG BAD DRAGON

▶ ***L'intero Capitolo 5***
BANTHAPOODOO

▶ ***Missione 16***
MONTROSSISBAD

▶ ***Missione 17***
VOSAISBADDER

▶ ***Missione 18***
JANGOISBADDEST

▶ ***L'intero Capitolo 6***
MANDALORIANWAY

▶ ***Sbloccaggio di tutte le illustrazioni concettuali***
R ARTISTS ROCK

▶ ***Sbloccaggio di tutte le figurine da collezione***
GO FISH

CONFLICT: DESERT STORM

Premete i tasti del joypad nella sequenza indicata qui di seguito davanti al menu principale:
□ □ ○ ○ L1 L1 R1 R1 L2 L2 R2 R2

In questo modo farete apparire il menu dei trucchi del gioco. Dopo aver selezionato l'opzione Cheats, potrete scegliere fra le seguenti opzioni.

Trooper Level
Questa interfaccia vi permette di innalzare istantaneamente il livello della vostra squadra.

Enemy Level = 0
Impostando il valore del livello del nemico su YES potrete attenuare l'aggressività del nemico.

Mission List (Elenco Missioni)
Questa opzione vi permette di passare istantaneamente a qualsiasi livello. Tenete presente che saltando a un livello successivo senza aver innalzato il livello dei vostri soldati potreste ficcarvi in un mare di guai.



FINAL FANTASY® ORIGINS

La nascita di un fenomeno!

Edizione speciale da collezionisti.
Include un set di cartoline illustrate da Yoshitaka Amano.













FINAL FANTASY

FINAL FANTASY II

INFOGRAMES

SQUARESOFT

PSMAGAZINE

LA SEZIONE DELLE PASSIONI COLLATERALI AL MONDO DEI VIDEOGIOCHI E DELL'ESPRESSIONE DI LIBERE OPINIONI

COSA C'E' NEL MAGAZINE LA LISTA DELLE RUBRICHE



PSMEDAGLIA
pag 106

L'ANGOLO DELLE ACTION FIGURE



Una perfetta riproduzione dell'ultima armatura di Iron Man, uno fra più antichi supereroi di Marvel Comics. Fra le caratteristiche, segnaliamo i pezzi rimuovibili per mettere "a nudo" Tony Stark.

Prezzo: N.D.

Questa bellissima action figure di Mohawk, il cattivissimo gremlin del film di Joe Dante, è basata su uno dei pupazzi originali usati per girare la pellicola ed è realizzata a grandezza "naturale".

Prezzo: 326,99 Euro





Tutti i punkettari che leggono PSM saranno felici di sapere che presto potranno mettere le mani sulla fedele riproduzione del loro eroe Sid Vicious, leader dei mitici Sex Pistols.

Prezzo: N.D.

L'eroe di grandi e piccini torna per l'ennesima volta sotto forma di pupazzetto per il divertimento degli sportivi redazionali. Hulkamania rules!

Prezzo: 20 Euro



DAL FORUM

PSM È ONLINE CON IL FORUM DI GAMESRADAR, PUNTO D'INCONTRO TRA LETTORI, REDATTORI E APPASSIONATI

GAMESRADAR VS PSM ROUND 2

La vostra rivista preferita risponde alle critiche mosse sul Forum di GamesRadar.



Caraibi a tutti! Diamo spazio, questo mese, a una delle principali critiche che voi lettori muovete alla vostra rivista preferita. *Recensioni troppo brevi. Sul Forum di GamesRadar se ne discute spesso e se ne è discusso, questo mese, in particolare per la recensione di* NBA 2K3. *Le risposte del nostro chiacchierone* Corfola *e di* giopep *(il nostro appassionato di sport americani) dovrebbero chiarire il nostro punto di vista sulla questione. Tanto è vero che Ualone non ha perso tempo e le ha brutalmente inserite nella rubrica.*



▲ A *NBA 2K3* sono state dedicate una pagina di recensione (versione NTSC), mezza di recensione (versione PAL), due di questa rubrica e varie anteprime. Inoltre, è nei Migliori 15 (pg. 107). Per la precisione.

Slayer: Ho letto la "recensione" di NBA 2K3. Questo gioco ha preso 9.5 e mi trovo una recensione lunga una colonnina striminzita?

MagnusPinus: Sono abbastanza d' accordo.

Ingegner Cane: In effetti anche Dr. Muto ha fatto la stessa fine. Mezza pagina di recensione per un gioco da 8.5...

Bobo32: Il bello di PSM sono le recensioni corte... Se cerchi recensioni lunghe e tecniche compra Play Nation... Future ne pubblica 2 apposta di riviste per PS2!

Crash: Uhm... beh, è un pò lo stile di PSM, quello di informare il più velocemente possibile. In effetti però si potrebbe evitare di dedicare molto più spazio a giochi che prendono voti bassissimi a discapito di quelli che prendono voti notevoli.

Slayer: Allora non sono l'unico ad essere rimasto perplesso...

Tanner_one: Probabilmente la lunghezza delle recensioni è il pregio/difetto che caratterizza PSM. Pregio perché ti permette di leggere di parecchi giochi in un solo numero. Difetto perché in effetti sui giochi che prendono un voto superiore all'8.0 o all'8.5 si potrebbe spendere qualche parola in più.

Corfola: Beh, anche se non sono nella sezione "direttiva" di PSM, qualcosina la posso dire io. Bisogna tenere conto del tipo di formato adottato dalla rivista. Il numero di pagine è fisso (112) e dentro ci deve stare tutto. Questo significa che, nei limiti del possibile, cerchiamo di recensire SEMPRE tutti i titoli distribuiti ufficialmente (e, qualche volta, anche qualche import particolarmente interessante) usciti nel corso dell'ultimo mese, in modo da non lasciare "buchi" d'incertezza su questo o quel titolo. Questo fa sì che lo spazio disponibile per ogni titolo difficilmente superi le due pagine. Si tratta di una scelta precisa e deliberata di PSM, una scelta che, per forza di cose, non accontenterà tutti. Come dice Crash: "è un pò lo stile di PSM, quello di informare il più velocemente possibile..." anche perché abbiamo deciso di inserire uno spazio dedicato al Forum di GamesRadar (che, guarda un po', molti vorrebbero che venisse dilatato, magari a danno di recensioni o anteprime minori), uno spazio importante alla posta, uno alla Clinica, al "Fuorigioco", a Ultima Pagina e a tutto quello che costituisce l'anima di PSMagazine, che a molti piace tantissimo e che è un po' la firma della nostra rivista. Le testate della concorrenza possono dedicare più pagine ad un gioco, ma devono tagliare, per forza di cose, da qualche altra parte. Chi ha ragione? È difficile dirlo, ma, come ripeto, è una scelta deliberata del PSM Team. Lascio comunque ad altri eminenti colleghi l'oneroso compito di ulteriori commenti in proposito.

Bobo32: Bella dr. Corfola! Ottima spiegazione. PSM rulla per questo: recensioni corte, sintetiche, ma soprattutto tutte quelle pagine che parlano non tanto di VG, ma di come uno li sente (dentro) i VG!

Raizen: Guarda, questo è lo stampo di PSM, e a me piace molto, dato che è un po' come leggere una rivista fatta da amici e perciò molto libera e scherzosa, che comunque fa capire se un gioco è bello o no in poche righe. Se poi vuoi una rivista più seria dal lato tecnico, ma ugualmente stupenda, allora comprati PN come ti hanno già detto, oppure fai come me, che le compro tutte e due: almeno con una ridi e ti conforti e con l'altra capisci un po' di più come saranno realmente i giochi. Sinceramente trovo che PSM e PN siano una bella accoppiata fatta dalla FMI, ovvero per avere il massimo devi averle tutte e due perché averne solo una è un po' come avere Goldrake senza il suo UFO.

giopep: La scelta di dare mezza pagina a NBA 2K3 dipende da svariati fattori. Innanzitutto, il fatto che nel numero precedente avevamo dedicato una pagina di recensione alla versione NTSC: è giusto recensire lo stesso gioco due mesi di fila per informare il lettore sulla qualità della conversione, ma penso sia anche il caso di non rubare troppo spazio ad altri giochi di cui non abbiamo mai parlato. A questo, se vogliamo, si può aggiungere che ci sono giochi più attesi cui per forza di cose dobbiamo dedicare maggiore spazio. Non avendo la stessa quantità di pagine dell'elenco telefonico, dobbiamo fare delle scelte e preferiamo dare una mezza alla versione pal di un gioco "già recensito il mese prima" piuttosto che non parlarne per niente perché "o almeno due pagine o nulla". Poi, volendo, si potrebbe parlare del fatto che i gio-

GAMESCOSA? GAMESRADAR!

A tutti i nuovi lettori ricordiamo che GamesRadar è il sito web di PSM e delle altre riviste Future Games e che il suo Forum è il posto dove chiacchierare con tantissimi appassionati di videogiochi e una possibilità in più per contribuire (con critiche, spunti e quant'altro) alla realizzazione della vostra rivista preferita. Registrarsi è facile e gratuito (si richiede semplicemente l'utilizzo di un indirizzo email valido e funzionante) e partecipare alle discussioni è stimolante, divertente e immediato. La comunità è ormai solida e vivissima e farne parte è veramente piacevole, grazie anche alle novità che continuamente ci proponete e che cerchiamo di realizzare.

WWW.GAMESRADAR.IT

Nuovo indirizzo per il Forum! Per arrivarci direttamente dirigetevi qui: http://forum.gamesradar.it


HIGH HEAT MLB 2004

È possibile migliorare il miglior gioco di baseball dello scorso anno?

MLB 2004

Sony si appresta a lanciare un suo gioco di baseball. Preparatevi...

MVP BASEBALL 2003

Un gioco che forse avrebbe dovuto chiamarsi "Not Triple Play 2003".

ALL-STAR BASEBALL 2004

Baseball online? Acclaim è l'unica capace di offrirlo.


SCOOP

La mia vita è cacciare demoni. È sempre stato un lavoro sporco, ma proprio per questo assai appagante. Adesso sta diventando facile. Troppo facile.

"I DVD del gioco sono due: uno per Dante e uno per la new entry Lucia."

EBONY, IVORY E COMPANY

PSM BREAKDOWN

DANTE TURBO DIESEL!

SORPRESA!

7.0

▲ Domanda: preferite quattro pagine per un gioco (*DMC2*) o una per quattro giochi (i quattro titoli di baseball)?. È palesemente una provocazione, ma voi fateci sapere comunque come la pensate. Sul Forum, of course.

chi di basket e football, in Italia, non hanno mai venduto molto... Insomma, la versione americana di PSM dedica praticamente ogni mese 5/6 pagine ai giochi di baseball, noi le dedichiamo ad altri generi più quotati in Italia. Questo non significa che non parleremo mai di baseball o che so altro su PSM, solo che in qualche modo gli spazi vanno organizzati. Oltretutto, sbaglierò, ma comincio sempre più a pensare che spendere migliaia di caratteri per descrivere questo o quell'effetto grafico sia abbastanza inutile. Soffermarsi più di tanto sull'estetica di un gioco, IMHO, ha senso solo quando è realmente particolare, come quella di un *MGS2*, un *Rez* o uno *ZOE2*. Per quanto riguarda gli altri aspetti, sarei potuto scendere nel dettaglio della gestione tattica, di pick & roll, post e via dicendo, ma siamo sicuri che alla maggior parte della gente la cosa sarebbe interessata? Capiamoci: se fossimo un sito specializzato in videogiochi sportivi, o se avessimo 800 pagine a disposizione, sarei in grado di scrivere 80000 caratteri sul gioco Sega, ma... Comunque, il discorso è che di roba fuori da una recensione ce ne rimane sempre: ogni volta che faccio l'ormai semestrale Scoop di 4 pagine su *Winning Eleven* vorrei avere più spazio per approfondire certi aspetti. La cosa importante è far capire alla gente se il gioco vale la pena di essere acquistato, a prescindere da quanti caratteri hai a disposizione. Se non ce la faccio, vuol dire che ho fatto male il mio lavoro, una, due o centomila pagine che siano. Punto. La domanda a questo punto è: da quella mezza pagina si capisce che, se ti interessa il basket, DEVI comprare *NBA 2K3*?

Ualone, sinceramente, crede proprio di sì. Ma voi fateci sapere cosa rispondereste alla domanda di giopep. Come avrete probabilmente notato, siamo sempre disponibili a raccogliere le vostre critiche e i vostri suggerimenti per migliorare la nostra/vostra rivista. Appuntamento al mese prossimo, quindi, con altri spunti estrapolati dal Forum di GamesRadar.

PSM

L'ANGOLO DI FINAL FANTASY X-2 NON MANCA MAI!

Sul Forum si sta discutendo in modo infuocato del seguito di *Final Fantasy X*, che troverete recensito sul prossimo numero. Gli ultimi spunti sono nati dalla comparsa sulla rivista giapponese V-Jump di immagini (le vedete di seguito) relative a Ren, pop star di Spira che avrà un particolare rapporto con Yuna (qui sotto). Come vedete, le due donzelle si vestono allo stesso modo. Un saluto alla sezione Final Fantasy del Forum!



PER INFO E INSULTI

Trascorrendo la maggior parte della sua vita su un cavo a fibra ottica, perennemente connesso (anche cerbralmente) a internet, Ualone fa parte della schiera di moderatori che si preoccupano quotidianamente di tenere in ordine il Forum di GamesRadar. Come esponente della redazione di PSM, il buon Ualo è a completa disposizione di chiunque abbia anche la minima difficoltà con GamesRadar. Non riuscite a capire come registrarvi? Non vi funziona bene qualcosa? Volete chattare e non sapete come fare? Scrivetegli a: gianluca.loggia@futuremediaitaly.it e il nostro batuffolo di peli cercherà di risolvere i vostri problemi. Chi ha già una certa dimestichezza con la rete, invece, può trovarlo al numero 13297751 di ICQ o chiacchierare con lui (e con gli altri animaletti del Forum) tramite IRC, sul canale #gamesradar (server irc.azzurra.org). Forza fatevi sentire, il Forum ha bisogno di tutti i lettori di PSM!

***PSM** e GamesRadar vi lasciano con un doppio appuntamento. Uno è per il mese prossimo su queste stesse pagine, con le vostre opinioni tratte dal Forum. L'altro, invece, è valido 24 ore su 24 e vi attende all'indirizzo www.gamesradar.it*



SE NON VUOI PERDERTI NEMMENO UN NUMERO

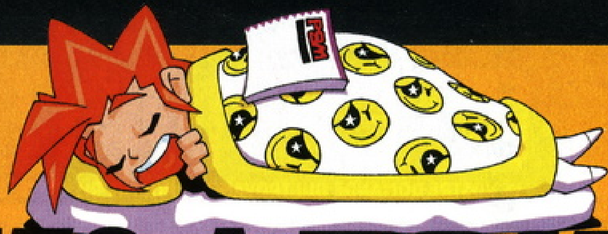
Prenota in anticipo i prossimi 13 numeri della tua rivista preferita. Lascia che sia il postino a portarti PSM a casa, così da non perdere nemmeno un minuto di gioco alla PS2. Il poco tempo che impiegherai ad abbonarti ti farà ottenere tanti privilegi!



4 NUMERI IN REGALO!

COMPILA SUBITO LA CARTOLINA E SPEDISCILA ALL'INDIRIZZO INDICATO. SE LO FAI OGGI STESSO, COMINCI SUBITO A RISPARMIARE!

FATTI SUBITO L'ABBONAMENTO A PSM



ECCO PERCHÉ CONVIENE:

- **Hai uno sconto del 35% sui 13 numeri, è come se pagassi ogni numero solo 2,85 Euro!**
- **Non ti perdi nemmeno un numero.**
- **La rivista ti arriva direttamente a casa.**



COMPILA SUBITO QUESTO COUPON E INVIALO A:
Servizio Abbonamenti - Future Media Italy - Via Asiago 45 - 20128 Milano. Oppure via fax al numero: 02 26005512
Per informazioni o comunicazioni, telefona al numero 02 26005517, o scrivi a: abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì mi abbono per un anno (13 numeri) a **PSM 100% INDIPENDENTE**
Pagherò solo **37,00 EURO**, anziché 58,50 EURO. Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X come effettuo il pagamento.

COGNOME NOME

E-MAIL DATA DI NASCITA | G | G | M | M | A | N | N | O |

INDIRIZZO N°

C.A.P. LOCALITÀ

PROVINCIA TELEFONO

ALLEGO:

☐ Ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Future Media Italy S.P.A.

☐ Assegno Bancario intestato a: Future Media Italy S.P.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

CARTA DI CREDITO: ☐ CartaSi ☐ Diners ☐ BankAmericard ☐ AmericanExpress

N° | | | | | | | | | | | | | | | | | SCAD. | M | M | A | A |

FIRMA DEL TITOLARE:

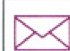
Offerta valida fino al 31 maggio 2003

L'abbonamento a PSM 100% Indipendente partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.
Il trattamento dei dati personali che ti riguardano viene svolto nell'ambito della banca dati elettronica di Future Media Italy, e nel rispetto di quanto stabilito dalla legge sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati è effettuato al fine di aggiornarti su iniziative e offerte del gruppo, o di aziende di nostra fiducia. Barra la casella seguente solo se intendi rinunciare a quest'ultima opportunità. Ai sensi dell'articolo 13 L. 675/96 potrai in qualsiasi momento esercitare i relativi diritti, tra cui consultare, modificare e cancellare i tuoi dati, scrivendo a Future Media Italy - Responsabile Trattamento dei Dati - Via Asiago, 45 - 20128 Milano. ☐

PSMAIL

LE VOSTRE DOMANDE QUI TROVANO LE NOSTRE RISPOSTE. LE VOSTRE LETTERE QUI TROVANO LA PUBBLICAZIONE

LETTERA del MESE



PSM vi invita a mandare le vostre lettere al seguente indirizzo: PSMail - c/o Future Media Italy - Via Asiago 45 - 20128 Milano. Al fax 02/26005524.



Tramite E-Mail: psm@futuremediaitaly.it



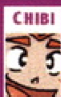
KONAMI CAPUT MUNDI

Carissima redaziu', sono Nicola da Lecco e ho un paio di considerazioni da porvi. Sono un grosso estimatore di PES e anche quest'anno il gioco è fantastico e molto profondo. Quello che non riesco a capire è come mai i geniacci Konami non diano la mazzata definitiva a FIFA. Ogni anno si dà una rinfrescatina alla grafica e alla rosa delle squadre, e il gioco è servito. PES2 è sicuramente il miglior gioco di calcio di sempre, ma non mi sembra quello definitivo. Per quanti anni ancora dovrò comprarlo?

Alberto



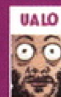
GIOPA →È inutile sperare di vedere prima o poi un'edizione perfetta di *PES*: Konami continuerà a sfornare tre o quattro versioni all'anno, tra le varie edizioni giapponesi e quella - annuale - che esce in Europa, migliorandole sempre di poco e tenendosi dei margini di miglioramento per l'episodio successivo. Anche perché sennò chi cavolo li compra i seguiti? E soprattutto non dimentichiamoci che quei simpaticoni continueranno a cambiare in ogni episodio il modo in cui si regola la potenza di tiro, in modo da farci incazzare sempre più. Ovviamente scherzo, ma mica tanto.



CHIBI →Non posso che dire la mia, visto che si sta parlando di casa mia. Concordo sul fatto che Konami si tenga dei margini di miglioramento per *PES*, ma credo anche che se pure pubblicassero in tutta onestà la versione definitiva, poi, dopo qualche mese, riuscirebbero comunque a svilupparne una migliore. Il mio punto di vista non esclude quello di giopep, diciamo solo che ne amplia la prospettiva, rendendola infinita.



ALEGO →Mazzata definitiva a *FIFA*? Attenzione, eh? L'ultimo episodio del calcio made in EA non è poi così male. Tra l'altro gli stessi sviluppatori hanno ammesso la propria inferiorità rispetto a *PES*, e hanno pure detto che impiegheranno qualche anno a recuperare il tempo perduto. Staremo a vedere.



UALO →L'accoppiata *Winning Eleven - PES* per me è come Word (il software di videoscrittura che utilizzo da una vita): ogni volta che ne esce una nuova edizione, devo averla. Non mi importa se posso fare più o meno le stesse cose anche con la versione precedente. È come una droga, una volta utilizzata l'ultima versione del gioco, non posso più tornare indietro.

CONCORRENZA LEALE

Carissima redazione di PSM, come va? Sono Mario da Altamura. Ho saputo fin dal numero uno che eravate i migliori, che avevate la stoffa per arrivare in alto. E ci siete riusciti. È da tempo che vi volevo scrivere, ma purtroppo non ne ho mai avuto occasione. Ora vorrei parlarvi non solo di videogiochi, ma anche di lettori della rivista stessa. Innanzitutto, la posta. Vorrei dire agli amici lettori che PSMail non esiste solo ed esclusivamente per fare domande su codici o quant'altro, ma anche per raccontare fatti, esprimere opinioni su fatti di altri, conoscere amici, eccetera. Poi, alcuni di voi dicono "saltiamo i complimenti, perché ormai sapete di essere i migliori". Certo, anche questo è un complimento, ma tanto vale fare direttamente i complimenti.

Il secondo argomento di cui vi vorrei parlare è la guerra fra console, che può essere letta sotto diversi punti di vista: da un punto ci salva dalla monotonia, altrimenti avrebbero tutti quanti gli stessi gusti, la stessa console o addirittura lo stesso modo di vivere. Ma da un altro lato, rappresenta un grande problema per gli innocenti che ci si ritrovano in mezzo. Ad esempio, ho comprato subito la PS2 quand'è uscita, non immaginando che dopo sarebbero uscite altre console. All'inizio, quand'è uscito Xbox, non mi facevo alcun problema, la cara PS2 è la migliore, ma un buio giorno, mentre giravo su Internet, mi sono imbattuto in un sacrilego sito dedicato a Xbox, e quando ho cominciato a leggere, nella mia mente ho cominciato desiderare la console Microsoft. Un'anteprima aveva attirato la mia attenzione, quella di Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Ma come, la mitica Tecmo... posseggo tutti i loro giochi, da DoA a Project Zero e loro ci tradiscono! Come hanno potuto? Non li potrei mai insultare, per le magiche emozioni che ci hanno offerto, ma avevo già sopportato la sconfitta di DoA 3 e speravo in un DoA 4 per PS2. Invece mi hanno pugnalato alle spalle e questo non è giusto.

POSTA CELERE

In Posta Celere la redazza riunita in gran consiglio risponde alle domande sintetiche dei lettori con una comoda organizzazione punto per punto.

1. C'è "in cantiere" qualche produzione di basket con squadre italiane o europee, ma non le solite americane?
2. Esiste qualche calcio solo per la serie A e B italiana (vecchi Winning Eleven per PSone)?
3. Non pensate che la versione per PS2 di Virtua Tennis 2 sia peggiore di grafica rispetto a quella Dreamcast?
4. Spero di sbagliarmi, ma non sembra anche a voi che per i giochi sportivi non venga sfruttata al massimo la potenza di PS2, a differenza di titoli come GTA, VF4 o TimeSplitters 2?

Mr. Ghent

1. No, purtroppo il basket in Europa non gode della stessa popolarità del calcio e la probabilità che la Pippo Milano possa comparire in un videogioco è virtualmente nulla.
2. Esiste una patch (da applicare a una copia masterizzata del gioco, quindi fallo solo se hai anche l'originale, altrimenti è illegale) che si trova su Internet per i vari episodi di *Winning Eleven*, che li traduce in italiano e aggiorna le formazioni. In alcu-

bar sport

Le chiacchiere più iNioranti della marmaglia PSM.

OH, RAGA, LOG NON CI HA LASCIATO NEPPURE I SOLDI PER LO SGARRAFIESTO

MADONNA... 21 CENTESIMI, SIAMO FINITI!

▲ **Prima di lasciare** la cricca di PSM, Log ha svuotato la chiavetta della vita.

CE N'E' PER UNO... E' MIO, E'MIO...

NOOO, NON TE LO LASCERO' MAI!

▲ **Il malcontento** spienge i nostri eroi alla disperazione. Vètova e Skulz arrivano alle mani.

MA GUARDA COME SI E' RIDOTTO.

SE NON POSSO AVERE LO SGARRAFIESTO, ALMENO UNA COCA...

▲ **Senza il minimo** imbarazzo Skulz cerca di sventrare il distributore di lattine...

CHE FESSI, LITIGARE PER UNA BEVANDA CONVENZIONALE. SO IO COME PROCURARE PIACERE ALLA MIA UGOLA.

▲ **...mentre Giopep**, esperto in tecniche di sopravvivenza, si arrangia con la bianca spuma.

Vorrei inoltre segnalare un sito dove i lettori potranno trovare le nozioni base per imparare il giapponese: www.japanese.it. Per un vocabolario virtuale, bisogna invece cliccare su www.theoffice.net/dictionary. Ho segnalato questi siti perché chiunque legga PSM mi sta simpatico e perché so che molti vogliono imparare questa misteriosa e incomprensibile lingua. Questa guida, se seguita con un certo interesse, può essere un aiuto davvero utile. La uso da due giorni e so già formulare frasi (Chibi, correggimi se sbaglio), come "Tameae wa noroi desu" (sei uno stupido), oppure "jatamashita" (ci vediamo domani).

Infine, vorrei chiedervi a che scuola superiore e dopo a che università potrei andare per avviarmi verso la creazione di un videogioco. Un saluto a tutti i componenti del gruppo. Non cambiate mai, siete i più forti!

Mario

CORFY →Come ti comporteresti se dovessi comprare una nuova console oggi? Compreresti ancora PS2 o Xbox? Perché se rispondessi Xbox allora Sony, seguendo il tuo ragionamento, dovrebbe accusare te di tradimento! Ma questo non può accadere semplicemente perché ognuno di noi è libero d'impiegare il proprio denaro nella maniera che ritiene più conveniente. Non devi pensare alla decisione di Tecmo di realizzare *DoA X* solo su Xbox come ad una pugnalata alle spalle: le case di sviluppo non sono enti di beneficenza, legati da un giuramento di fedeltà ad una console a discapito di un'altra. Gli interessi economici in ballo sono enormi e le decisioni commerciali non possono essere influenzate da motivi sentimentali. Per quanto riguarda il tuo desiderio di fare una carriera nel mondo dei videogiochi, abbiamo dedicato un intero articolo su PSM59. Prova a dargli un'occhiata, è a pagina 105.

SONIA →Anche a me piacerebbe molto imparare il giapponese, così potrei dire tante dolci paroline a Chibi, che è sempre così simpatico con me...

ALEGO →Bella la storia dei consigli per gente simpatica. Ue', lo eleggiamo lettore dell'anno, questo?

SKULZ →Mario, quel sito che hai consigliato è così così, più che altro perché non riesco ad aprirlo. Non è che lo hai postato sbagliato? Tutto sommato anche "Tameae wa noroi desu" non è perfetto. Al posto di Tamae metti Anata o Omae, vedrai che funziona. Poi, "Jatamashita", che scritto così si leggerebbe Giatamascita, non lo capisce nessuno, meglio Matashimashita. Per il resto, in particolare per la questione della simpatia dei lettori, sei un grande.

IO E LE MIE AMICHE SIAMO SEMPRE NEI VOSTRI CUORI, EH? CHISSA' PERCHE'.

CHIBI →Soniasanha noroidayo! Visto che il tuo sito fa un po' le bizze, consiglio ai lettori di provare questo, dedicato alla cultura giappo: http://www.japanforever.net/jf/lingua.php

FACCELA VEDE, FACCELA TOCCÀ?

Saluti a tutta la mitica redazione di PSM, mi sto chiedendo se firmarmi come una ragazza (così mi pubblicate subito) oppure aspettare anni e anni prima di veder le mie quattro frasi sulla vostra rivista. Mi fido di voi e spero mi pubblichiate anche se, mi dispiace per voi, sono un ragazzo. Per farvi piacere vi rivelo che sono un vostro abbonato e che non lascerò mai la vostra rivista, anche se ormai 25enne, come dicono i miei amici, è da poppanti passare le serate ancora davanti al monolito nero, mitico e insuperabile. Per dare credito a ciò che penso, ovvero che i videogiochi

SALUDOS AMIGOS

Log ha lasciato la redazza di PSM, ma è rimasto nel giro dei VG e soprattutto è rimasto nel nostro corazòn. Ciao a tutti! Come promesso, ecco qui che vi scrivo dal mio nuovo ufficio. Finalmente vi siete liberati di me! Vi amo tutti quanti e già mi mancate!

Log

SKULZ: Non mollare mai! Non mollare mai! Non mollare maiii... Non mollare mai! Non mollare mai! Non mollare maiii... Oh, 'sto coro mi gasa di brutto.
UALONE: Log, sei stato un vero bastardo ad andartene così! Adesso chi prendo per il corallo? Ah, dimenticavo, c'è Corfola. Ok, tranquillo, Log, vattene pure. (Oh, si scherza, dai. Corfola non è affatto la stessa cosa, è troppo più divertente far incazzare te: vieni a trovarci!)
CHIBI: Ricorderò per sempre le grandiose bevute di sake a Shibuya e le allegre geishe di Harajuku...
CORFOLA: Burp! Amico è chi amico resta! Siccome non lo ha mai detto Boskov, ora lo dico io.
ALEGALLI: Te ne vai o no? Te ne vai sì o... sì? Ah sì? No, dai, non te ne andare. Nooo...
VÈTOVA: Ah, abbiamo venduto il tuo telefono a una casalinga. È talmente infuocato che lo utilizzerà per scaldarci le minestre.
SONIA: Un megakiss al mio primo e gentilissimo caporedattore di PSM ci sta tutto. Good Luck, Log! C ya soon!

ne delle incarnazioni questa patch trasforma le squadre di Master League nell'intera Serie A, con in più le più forti formazioni di B. A quanto ci risulta, però, la patch per l'ultimo Winning Eleven 6 Final Evolution non comprende questa funzione.
3. VT2 ha in effetti una grafica troppo blocchettosa. Il gioco, però, è favoloso!

4. Ci sono giochi sportivi eccezionali, come PES, parecchi titoli EA Sports e diverse serie Sega. Il problema è che non tutto arriva in Europa.

1. Avete per caso qualche bozzetto di PlayStation 3? Quella sul forum sembra un tostapane...
2. Ma di cosa è fatto il materiale della gabbia di Ualone, quando lo portate alle varie fiere di videogiochi con tante ragazze cosplay?

Squall Leonheart

1. Ovviamente no: nemmeno Sony sa che forma avrà la macchina tra tre anni.
2. Uno speciale composto naturale marocchino.

1. Avete qualche trucco per The Getaway?
2. Possiedo una PS2 modificata con il chip Messiah, quando uscirà il modem funzionerà correttamente o mi darà dei problemi?
3. Resident Evil Online funzionerà solo con il modem e l'hard disk o potrò giocarci anche offline come con i titoli normali?
4. Vi chiedo un consiglio: meglio acquista-

TUTTI A CENA

Salve mitica redazione, vedo con molto piacere che anche le fanciulle si stanno facendo avanti nella vostra posta. Vi sto scrivendo dall'ufficio, e siccome rischio il licenziamento potreste almeno rispondermi? Tre giorni fa ho regalato a mio fratello *Football Manager Campionato 2003* e volevo chiedervi se era possibile avere qualche trucco, quello dei soldi e della bassa gravità li ho già trovati. Vi mando un bacione e se capitate in Toscana fatemi un fischio, che vi invito a cena. A proposito, avete mica qualche anticipazione su un eventuale nuovo episodio di *GTA*? Ci ho giocato fino alla nausea e mi sono divertita da morire. Un megabacio.

Anna

ALEGALLI: A cena ci vengo io. Toscana dove?

SKULZ: Fiiiuuu, fiiiuuu... Ho fischiato, guarda che ci passo per davvero in Toscana. Come regalo cercherò di portarti dei trucchi per *FMC2003* e delle news sul nuovo episodio di *GTA*.

UALONE: Skulz farebbe di tutto, pur di scroccare una cena. Ma una piccola anticipazione sul prossimo episodio della serie Rockstar te la possiamo regalare anche subito: si chiamerà *GTA Sin City*. Dopo la città del vizio, quella del peccato. Niente male, eh? Per *GTA4*, invece, stando alle ultime voci, forse ci toccherà aspettare l'arrivo di PlayStation 3.

moderni sono anche per un pubblico più adulto, vorrei che la vostra redazione mi desse una mano. Vi prego, fatevi sentire, ragazzi! Oh, comunque alla fine me ne frego, perché a me piace sempre di più 'sta scatola nera, specialmente adesso che ho acquistato GTA: Vice City e NFS: HP2. Il motivo principale per cui vi scrivo riguarda però il supergalattico Maximo: Ghosts To Glory, nonostante abbia seguito le vostre strategie sui numeri 49 e 50, non sono ancora riuscito a terminarlo. Vi supplico, aiutatemi, è da poco che mi sono abbonato e ho paura di essermi perso qualche codice a riguardo. Infine, prima di farvi i complimenti, vorrei saperne di più sulla prossima uscita di Tomb Raider. Con la speranza che non mi cestiniate, saluto tutti e in special modo Sonia (ammazza che biondona, beati voi!), che finalmente completa una rivista che mette KO tutte le altre. E posso assicurarvi che di riviste ne ho lette a bizzeffe. Finora però avevo sottovalutato la potenza di PSM. Che errore madornale!

Giu'

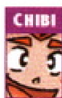




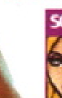
→Raga, raga, un abbonato, dobbiamo trattarlo coi guanti. Iniziamo organizzandogli un appuntamento con Sonia. Però, pensandoci bene, visto che voleva fare il furbetto con il sesso – l'intenzione è metà azione – il puntello organizziamoglielo con Corfola.



→Nooo! Preferivo una ragazza da broccolare! Vabbe', pazienza. Comunque, caro Giu', il problema videogiochi-infanzia regressa non si pone più da un pezzo. I videogiochi sono entrati a far parte della vita quotidiana, esattamente come la TV, i fumetti e la partita a pallone. L'Hotel Alegalli ospita di frequente sessioni intense di videogiocazione (come cavolo si dice?) ed è una figata. Dietro la lavagna chi se la mena ancora con queste storie. Non è che i tuoi amici hanno poca voglia di divertirsi? Comunque, sotto le quattro ore al giorno di VG non ti devi preoccupare. Se superi questa soglia sappi che hai la nostra stessa malattia.



→*Maximo*, gioco jappo, quindi gioco fighissimo più più. Non ho capito dove sei bloccato, ma ho controllato la nostra guida e ti confermo che è completa, nel senso che non ti sei perso nulla. Inoltre per il gioco di Capcom non esistono neppure dei codici, quindi te la devi proprio cavare con le tue forze. Zannendesuneee.



→Ti ringrazio dei complimenti, Giu', ma sono convinta che un ragazzo spiritoso come te non abbia niente da invidiare a questi pazzoidi dei miei colleghi italiani. Sicuramente sarai pieno di biondone anche tu, no? Per quanto riguarda il prossimo *Tomb Raider*, purtroppo non si capisce più niente. Il gioco continua ad essere rimandato.

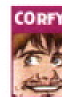


→Già, *The Angel of Darkness* continua ad essere rimandato e intanto le ultime notizie diffuse dagli sviluppatori me lo rendono sempre più intrigante (adesso pare che Lara sia invischiata in storie misteriose e sanguinolente, wow). Anch'io non vedo l'ora che esca, speriamo che l'attuale data d'uscita, "fissata" per il 18 aprile, venga rispettata!

OK, IL PREZZO È ALTO

Meritevole, fantastica, eccetera redazione di PSM, da buon lettore vi ho inviato questa lettera con la speranza di essere pubblicato per domandarvi: che cos'è PS2? Semplice, PS2 è forza, PS2 è dialogo, PS2 è un sistema di intrattenimento. Poi vi domando: che cos'è il videogioco? Il videogioco è emozione, il videogioco è un gioco. Come si capisce, la PS2 (come le altre console, del resto) è una macchina fatta per giocare, intorno alla quale si è creato un mercato, un mercato di milioni di Euro, tutto a scapito del videogiocatore che deve vivere con l'ossessione, deve vivere con il chiodo fisso di racimolare il denaro necessario per un gioco: 60 Euro. A questo punto la PS2 non è più nulla, non è più forza o divertimento, ma un problema. Tempo fa lessi su alcuni siti internet che il costo diminuiva in quanto la SIAE, toglieva buona parte della sua percentuale, facendo scendere il prezzo a 40 Euro. Tutte chiacchiere, e il costo dei giochi invece di scendere, sale. Secondo me è giusto attribuire un valore corretto alle cose, e la cosa in questione (il videogioco) ha un valore troppo elevato per quello che serve. Il costo deve diminuire, altrimenti la pirateria vincerà, e non credo che questo traguardo si voglia raggiungere. Giocare è una cosa che si fa con piacere, ma alla Sony, alla Microsoft, alla Nintendo sembrano averlo capito solo a loro favore. Che cosa dobbiamo aspettarci dal futuro, rispettabile PSM? Vedremo mai qualche sconto o qualcosa del genere? Vi prego di rispondermi per combattere tutti insieme la pirateria.

Vincenzo



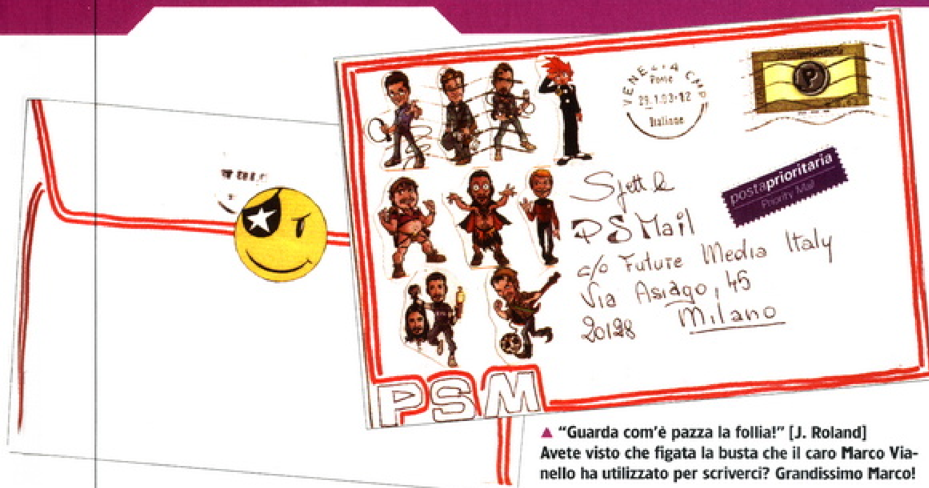
→Tu dimentichi l'esistenza dei giochi Platinum, oltre che il fiorente mercato dell'usato. Per quanto riguarda la pirateria, abbiamo più volte ripetuto che incide in modo molto marginale sul costo dei giochi, perché è un fenomeno praticamente inesistente nei mercati che contano, come quello britannico o americano. Solo in Italia, Spagna, Grecia e paesi dell'est i danni economici indotti dai pirati sono consistenti, ma agli occhi dei produttori si tratta di mercati di serie B. Tieni presente che il costo dei giochi è praticamente identico in tutta Europa, ma il reddito medio pro-capite negli altri paesi dell'Unione è molto più alto così, ad esempio 60 Euro per un inglese sono l'equivalente di circa 20 per noi.

re Silent Hill 3 o Resident Evil Online?

Sonny

1. Premi due volte ↑, due volte ←, due →, due ◎ e infine una volta ↓ durante il FMV prima del menu principale per ottenere il doppio dell'energia.
2. Teoricamente il Messiah non dovrebbe compromettere il normale impiego delle periferiche PS2. In realtà, le modifiche tendono ad incrementare mostruosamente l'usura della macchina e, in quest'ottica, può darsi che il chip possa darti qualche problema. Per saperne di più, leggiti il nostro speciale sul prossimo numero.
3. Inizialmente si era parlato della possibilità di giocare con schermo diviso in quattro. Nelle recenti dichiarazioni alla stampa, però, questa opzione non è più stata citata, per cui potrebbe essere scomparsa.
4. La scelta è dura, ma va detto che Silent Hill 3 si potrà giocare anche senza collegamento a Internet. Oltretutto manca poco alla sua uscita (23 maggio, salvo ritardi dell'ultima ora), mentre chissà quando vedremo REO in Europa...

1. Uscirà mai su PS2 Warcraft 3 o un gioco del genere?
2. Ho sentito che stanno lavorando a Mafia per PS2 e a un seguito di Driver, è vero?
3. Volevo sapere se in PES3 ci sarà la modalità online.
4. Quando uscirà MGS3?
5. Secondo voi mi conviene comprare



▲ **"Guarda com'è pazza la follia!" [J. Roland] Avete visto che figata la busta che il caro Marco Vianello ha utilizzato per scriverci? Grandissimo Marco!**

SKULZ →Giusto, Corfola. Aggiungo solo il mercato nipponico, che per anni è stato il punto di riferimento principale per la maggior parte degli sviluppatori di quelle parti. Oggi con il mercato globale la faccenda sta cambiando, ma prima che i nostri piratozzi arrivino a impensierire il signor Konami o sua eminenza Square ce ne vorranno di capitani uncino. Chi mi conosce sa del piacere che provo a far girare le mie console manomesse, inclinandole e prendendole a martellate – non è un eufemismo! – per farle andare. Ma devo ammettere che in questi ultimi tempi sto cominciando ad apprezzare i prodotti originali, con i loro libricini, le serigrafie sui CD, le copertine raffinate. Problema: devo rinunciare alla quantità e mi sto rendendo conto che i videogiochi sono un lusso. Sul fatto della SIAE, ti rispondo con un poliedrico no comment.

ALEGO →Tieni presente che una volta i vg si facevano in casa come la pasta. Oggi ci sono fior di professionisti che lavorano in maniera iper tecnologica, e tutto questo costa. Non è che Hideo Kojima ha fatto *Metal Gear Solid* in un pomeriggio (come si faceva un gioco per C64). La qualità si paga, forse pure troppo. Inoltre, Sony si fa pagare dei diritti da coloro che realizzano giochi per PS2, per cui il prezzo rispetto allo stesso prodotto per PC è superiore.

GIOPA →Uè, Galli, adesso non esageriamo: va bene che i giochi per C64 si facevano anche in tre persone chiuse in uno scantinato, ma non è che tutti venissero realizzati in un pomeriggio. Forse ti divertivi coi listati presi dalle riviste e pensavi di essere un programmatore di livello eccelso, ma non è proprio la stessa cosa.

ALLUNGHIAMOCI



Cara redazione di PSM mi chiamo Davide e da circa un anno non compro PSM, da poco ho ricevuto in regalo dalla mia ragazza la PS2 e ho deciso di tornare in edicola. Quando ho sfogliato la rivista mi è sembrato di vedere qualche cosa di diverso, intanto la redazione è totalmente cambiata, vorrei sapere che fine hanno fatto i vecchi membri del team, quella redazione era mitica, niente togliendo a voi che svolgete egregiamente il vostro lavoro. Soprattutto apprezzo la decisione di utilizzare numeri decimali nelle recensioni, sono decisamente più chiari. Ci sarebbe, però, una critica che vorrei avanzare, credo che da sempre PSM abbia avuto il difetto di fare delle recensioni un po' troppo sintetiche, e credo che fosse necessario ampliare le recensioni con appositi box dove esprimere tutti i particolari che possano in qualche modo convincere il lettore delle qualità effettive del gioco e che in sostanza valga l'acquisto. Secondo il mio parere di critico di riviste specializzate nel settore posso affermare che la rivista da voi prodotta è tra le tre riviste migliori nel settore, spero di affezionarmi a voi come mi

OFFLINE

ONLINE, ONLINE, PERCHÉ SEI TU ONLINE?

Ciao a tutti. Mi riferisco soprattutto al Controeditoriale in Ultima Pagina di PSM di febbraio, nel quale Ualone si chiede: chi ha paura del lupo cattivo? Beh, rispondo: io! I timori di cui parla Ualone sono riferiti all'impossibilità di godere appieno delle potenzialità del gioco online, ma la domanda che mi pongo io pensando al gioco online è: se spendo 60 Euro per comprarmi un gioco, avrò poi la voglia di spendere altri soldi in abbonamenti mensili per giocarci? La mia non è una crociata contro il gioco online, anzi, sarei felicissimo di poterne usufruire, è solo che non vorrei si perdesse il caro vecchio modo di gioco classico. Non vorrei apparire né moralista, né bacchettone affermando che secondo me con l'avvento dell'online i giocatori perderanno qualcosa. Almeno questa è la mia sensazione vedendo quello che è accaduto con Resident Evil. Dopo la sua scomparsa dalla console Sony, che gettò sconforto e sgomento tra tutti i biohazardiani, ecco finalmente il ritorno! Resident Evil Online! *La sensazione è di avere perso* Resident Evil *per la seconda volta, perché a quanto ho capito non ci sarà modo di giocarci offline. E se in Italia non avremo la possibilità di andare online con la PS2? Scusate lo sfogo, salutando tutti voi attendo un riscontro, diciamo un centro di gravità variabile che mi faccia cambiare idea.*

Marcello

SKULZ →Marcello, mi puoi spiegare, anzi, per favore, spiegami con una nuova lettera perché così tanti lettori ce l'hanno con l'online. Relativizzo, cerco di vedere la realtà dal punto di vista dei lettori, ma non riesco a venirne a capo. Quando leggevo le riviste di VG, guardavo con stupore le innovazioni, invidiando chi poteva sfruttarle subito e lavorando duro per potermi unire prima possibile ai fortunati, ma mai mi ci sono schierato contro. Ora, non vorrei essere frainteso, ma guarda che se non puoi giocare a *Resident Evil* non te la devi prendere con nessuno, puoi tranquillamente prendere un GameCube e sfruttarlo per l'occorrenza, fregandotene dell'online.

ALEGO →Mi ripeto: il mondo cambia e si sviluppa. Forse il rischio è che ci troveremo divisi in ricchi e poveri (io faccio quello con i baffi) ma l'evoluzione dei VG sta prendendo sempre di più la direzione online. Perché? Ma perché è fighissimo e ci si diverte di più. Un domani il fruttivendolo virtuale di Ualone gli manderà una videoemail in cui dirà: "Froge, forte il motore della Viper in *GT8*". E nemmeno usciremo di casa, anche se un fesso ha appiccato il fuoco a una nave da guerra di fronte ai bastioni di Orione, via Orione, qua fuori dalla redazza. A parte questi passi nel delirio, non possiamo dire se tutti i VG del futuro saranno online. Su PC non succede, anche se tanti titoli hanno la propria forza proprio nel gioco in rete.

GIOPA →Allora, innanzitutto non è mica detto che tutti i giochi necessitino di un abbonamento. I vari sportivi Sega, per esempio, offrono il gioco online in maniera totalmente gratuita. Per i GdR come *Everquest* e *Final Fantasy XI* il discorso è differente, perché ci sono veri e propri mondi persistenti da mantenere in vita, aggiornare e popolare continuamente. Questo richiede personale e risorse, che vanno pagate con denaro sonante. Da qui la necessità di un abbonamento mensile che, ok, a chi non è abituato a queste cose può sembrare assurdo. Ti assicuro, però, che giochi di quel genere offrono tali e tante esperienze da meritarsi un dieci Euro al mese, e lo dice uno che ha speso un anno buono della sua vita nei mondi virtuali di *Ultima Online*.

Suikoden 3?

Michele

1. Purtroppo no: il capolavoro della Blizzard non verrà mai convertito per PS2, ma in compenso Kuju sta già lavorando a Warhammer 40.000.

2. Qualche mese fa era girata la notizia che Take 2 si stesse occupando della conversione di Mafia, ma poi non se n'è più parlato. Driver 3, invece, è in arrivo, come avrai potuto leggere nello speciale del numero scorso.

3. Non è da escludere: Winning Eleven 6 Final Evolution prevede la possibilità di scaricare aggiornamenti da Internet e Konami sta lavorando sul gioco online per i futuri episodi. Gli sviluppatori hanno però dichiarato di voler aspettare che tutto funzioni alla perfezione, prima di inserire opzioni del genere in un gioco. La situazione dell'online in Europa non è delle più favorevoli.

4. 2004?

5. Senza alcun dubbio sì. Ricordati che hai bisogno di una modifica e della versione americana del gioco che, purtroppo, non è uscito in Europa.

1. In quale periodo uscirà in Italia FFX-2?

2. Quando arriverà FFXI, servirà un kit speciale per giocarci online?

3. Il lontano FFXII sarà per PS2 o per PS3?

Andrea

1. Ancora non è stato annunciato, ma

PSONE, CHE POESIA!

Redazione, la vostra rivista ha una buona impaginazione, una buona grafica, ma soprattutto delle buone recensioni! Ma passiamo ai fatti. Possiedo solo la PSone – direte: "Cosa, ma non è possibile!" – e gradirei un po' più di attenzione per la tanto amata console. Quello che nutro per lei è affetto, lei mi ha fatto passare momenti divertenti nonostante il grigio della vita, e ho composto questi versi.

O mia cara e dolce amata
Il tuo grigio mi delizia
E per me sei sempre stata
Una bella perizia.
Nonostante la nuova venuta,
Con la sua nuova tenuta,
Il tuo divertimento resterà
E lei non ti sostituirà.

Aguex

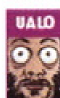
GIOPEP: PSone riceve da parte nostra la maggiore attenzione possibile: ogni volta che c'è una notizia al riguardo mi affretto sempre a inserirla e tutti i giochi che passano in redazione vengono prontamente recensiti. Purtroppo abbiamo commesso qualche leggerezza in passato, lasciandoci sfuggire titoli importanti per la console biancogrigia, ma in futuro staremo molto più attenti. SKULZ: Ehi, guarda che la vita non è grigia, guardati bene attorno e osserva quante cose belle ci sono: PSM, ad esempio. E poi anche la vecchia PlayStation è grigia, quindi 'sto colore è una figata.

sono affezionato alla vecchia redazione di PSM, con questo è tutto e alla prossima. Pubblicatemi se potete. Ciao.

Davide


ALEGO →Per quanto riguarda le recensioni, in effetti sono un po' cortine. Io gradirei molto fare ogni mese decine di pagine per tutti i giochi, ma lo spazio è quello che è (e nemmeno poco). Meglio parlare di più cose (fatti, situazioni) e sacrificare un po' la nostra logorrea. Fortunatamente PS2 è una console per la quale escono mensilmente tantissimi titoli, per cui c'è sempre tanto da dire, fare e baciare.


SKULZ →Lettera e testamento. E a proposito di lettera: la tua, Davide. Pensa che secondo me le rece sono anche troppo lunghe. Anche in quelle di due pagine, io ne dedicherei una solo alle immagini. Le mie sono un po' riflessioni d'infanzia, di quando ero lettore, e non vedevo l'ora di finire di leggere il testo per gustarmi le immagini. Tu dirai: ma perché te lo leggevi, se non ti interessava? Semplice: per capire come si lavora e per diventare collega di Ualone & Co.


UALO →Davide, c'è una domanda a cui vorrei tu rispondessi: le recensioni di PSM sono brevi, ok, ma puoi raccontarci un'occasione precisa in cui non siamo riusciti a farti capire se un gioco valesse o no i suoi 60 Euro? Sappi che se ne elenchi più di dieci non ti ripubblichiamo. ;)

RETE, RETE DELLE MIE BRAME...

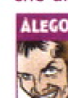
Cara Redazione, alla luce di quanto detto e letto riguardo l'incognita PS3, una domanda mi sorge spontanea: non è che questa evoluzione possa risultare un regresso? Ora mi spiego: da quel che ho capito la prossima console farà affidamento sulla connessione a Internet e sulla tecnica del Grid Computing, il che fa intendere un cambiamento che porterà sempre più ad una console-PC. Ed è qui il problema! Per infrangere la legge di Moore, scommetto che Sony e le sue associate spenderanno ingenti somme di denaro, arrivando magari a una piattaforma imbattibile. Questo prodotto potrebbe risultare addirittura superiore a un PC. Arrivo al dunque: non è che in questo modo si arrivi a dover vendere la console a un prezzo alto, simile a quello di un PC? Naturalmente sono sicuro che il prodotto varrebbe la cifra sborsata, ma quanti se lo potrebbero permettere? Per non parlare poi della caduta della tecnica del Grid Computing. Dopo l'acquisto della console, bisognerebbe mantenerla pagando mensilmente l'iscrizione alla rete privata, nonché la bolletta Internet. In conclusione, non vorrei che una casa come Sony, che ha portato svago, divertimento e felicità a molte persone, finisca col rovinarsi soltanto per la sua smania di strafare. Che ne pensate?

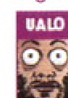
P.S. Se mi pubblicate, fate pure tutte le modifiche opportune, di modo che la lettera risulti più scorrevole, semplice e corretta. L'ita(g)liano non è il mio forte.

FXR


SKULZ →Sarai anche debole in itagliano (la g su PSM vale, perché questa è una rivista "vale todo"), ma quanto ad argomentazioni videoludiche sei nella Top 10. Ovviamente, nel mio ruolo di slavon-contrario non posso che difendere le nuove tecnologie, in particolar modo quella del Grid Computing. I costi inizialmente saranno alti, ma non so se ti ricordi quanto costava all'inizio PlayStation (non 2), diciamo nel '95? Troppo, ma non troppo per chi ha il VGA (che a differenza di come credono i più non è uno standard video, ma solo un DNA più giocoso). Poi i costi sono scesi e tutti se la sono accattata. Con le new-tech sarà uguale, all'inizio per pochi e poi per tutti.


CORFY →Caro FXR, evidentemente tu fai parte di quei due o tre pazzi che leggono gli argomenti da me mensilmente proposti nella Clinica. In effetti, il problema è stringente e la necessità di ricorrere alle tecniche di Grid Computing è legata al limite apparente imposto dalla legge di Moore (che, ricordiamo, afferma che la potenza dei microprocessori tende a raddoppiare ogni 18 mesi). In realtà, non so chi si sia accorto della cosa ma, così come si presenta il progetto di sviluppo Sony, sembra che le potenzialità tecnologiche di PS3 dipendano dal numero di console vendute nel mondo. I primi compratori di PS3 disporranno di una macchina apparentemente poco efficiente (poche console vendute), il che potrebbe frenare il desiderio di acquistare la macchina da parte dei consumatori potenziali, impedendo così per induzione il lancio e la diffusione di PS3 nel mondo. Naturalmente Sony non può permettersi di correre questo rischio, per cui probabilmente stabilirà un livello minimo e accettabile di prestazioni garantite dall'hardware interno di PS3, riservandosi l'impiego del Grid Computing soltanto nei giochi più complessi, che verranno lanciati sul mercato solo in una fase successiva. Ricorda inoltre che al lancio di PS3 manca ancora qualche annetto. Può sembrare un periodo breve, ma in ambito tecnologico sono tantissimi. È probabile che in tale lasso di tempo le connessioni a banda larga siano molto più diffuse ed economiche di quanto non siano al momento.


ALEGO →Legge di Bingo Auchan: il prezzo della console appena acquistata tende a diminuire del 50% non appena si esce dall'ipermercato e si nota l'offerta speciale del minuscolo negozio di videogiochi.


UALO →Il futuro, soprattutto se prossimo, è una figata per un semplice motivo: pian piano diventa presente. E non dobbiamo neanche particolarmente sforzarci perché ciò avvenga. Ok, qualcuno si ricordi di tagliare la mia risposta e quella di Alegalli. Altrimenti, non ci fate caso più di tanto. Caraibi!

visto che l'arrivo in America è previsto per novembre, probabilmente dovremo attendere il prossimo anno. La recensione della versione giapponese, comunque, sarà sul prossimo numero di PSM.
2. Non si sa neppure se arriverà, proprio perché sarà necessario acquistare l'adattatore di rete, la cui distribuzione sul mercato italiano non è ancora stata confermata. È probabile che nel prossimo numero vi siano delle informazioni precise, perché Sony Italia dovrebbe legiferare in proposito il prossimo mese.
3. PS2.

1. Che fine ha fatto Gabe Logan? Lo hanno fatto fuori sulla PSone o si è trasferito su qualche altra console?
2. Perché il mitico Ualone saluta dicendo Caraibi?
3. Un mio amico (gran figlio di...) ha inserito a mia insaputa il codice dei "pedoni ostili" mentre giocavamo con il mio GTA: Vice City.
Ignaro di tutto, ho salvato la partita e il codice non va più via: HELP!!!

Antonio

1. Come puoi leggere nel Monitor di questo stesso numero, arriverà presto su PS2.
2. Perché parla nella gloriosa lingua dei Kaibani, da lui stesso inventata.
3. Scusa un attimo: BWAHAHAHAHAH! Bene, adesso ti leggiamo la postilla ufficiale del trucco. "Nota: questo codice non può essere disattivato". Ma puoi costringere il tuo amico a completare il gioco e a

FANART

Benvenuti nella sezione Fan Art! Ogni mese pubblichiamo i disegni più belli dei nostri lettori. Se ritenete di aver prodotto un capolavoro, speditecene una copia a PSM Fan Art, c/o Future Media Italy, Via Asiago 45, 20128 Milano. Se sono in alta risoluzione, potete pure mandarci i vostri lavori via E-Mail a: psm@futuremediaitaly.it. I più meritevoli verranno pubblicati!



TITOLO
IMPROVVISAZIONE CORNA I

ARTISTA
STEFANIA RUSSO

FATTORE PSM
Ma il mostro con le corna alle spalle della ragazza è troooppppo il mutamento di Jen! Eh sì, il maglioncino rosso sembra essere lo stesso. E anche i capelli sono gli stessi. E anche il colore degli occhi è lo stesso. Certo, però, che quella "normale" è un po' più carina.



TITOLO
ISTUDIO SU M. KATSURA I

ARTISTA
DANILO ZEZZA

FATTORE PSM
Le braccia conserte dietro alla schiena, lo sguardo castigato, la pettinatura da bravissima bambina. È chiaro che qualcosa ci sfugge. Non siamo maliziosi – no, no – ma Chibi ha una certa esperienza con simili fanciulle.



TITOLO
SOTTO IL VESTITO...

ARTISTA
NKS

FATTORE PSM
I capelli blu sono i nostri preferiti. Skulz per un periodo ha persino avuto un'amica con questo power-up, ma oggi si deve accontentare di questo disegno intrigante. Chibi tace e implicitamente acconsente alla pubblicazione.



TITOLO
GALADRIEL

ARTISTA
RITA RIGGIO

FATTORE PSM
Un vero quadro, un capolavoro, uno stimolo visivo per tutta la redazione. Il nostro critico in seconda, Van Chibi, dice che sei portata e che ti porterebbe volentieri fuori a cena. Sashimi, ovviamente. Paghi tu, ovviamente.

---

riportarti in condizioni normali nella fase in cui ti trovi ora. Ti consigliamo di utilizzare una frusta.

1. In redazione chi tifa Juve?
2. Mi potete mandare dei trucchi per *Headhunter*, *Kindom Hearts* e *GTA: Vice City*.
3. Mi potreste consigliare un gioco tipo *Metal Gear Solid 2*?

Andrea G.

1. Solo alcuni personaggi loschi di altre riviste del nostro editore, ma non di PSM. Qui da noi c'è un gran miscuglio di tifoserie: Milan (Vètova), Parma (Corfola), Perugia (giopep), Napoli (Ualone), Udinese (Skulz), Inter (Alegalli).

2. Per attivare la modalità debug in Headhunter tieni premuto R1 e Quadrato e premi START durante il gioco. Per resettare Kingdom Hearts (non che serva a molto) premi contemporaneamente R1, L1, START, SELECT, R2 e L2 mentre giochi. Premi →, R2, Cerchio, R1, L2, Quadrato, R1 e R2 mentre giochi a Vice City, per poter galleggiare sull'acqua con le macchine.

3. Sprinter Cell, visto che Headhunter ce l'hai già.

1. Matrix è già uscito? È bello?

Sonny

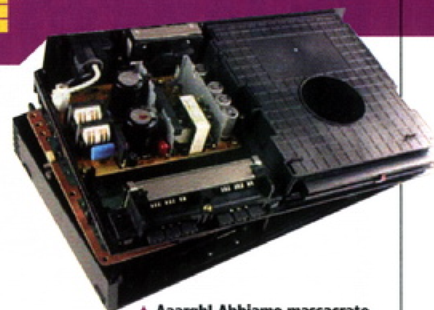
1. No, Enter the Matrix dovrebbe uscire il 15 maggio e pare molto bello (anteprima a pagina 66).

PSM CLINICA

L'ANGOLO TECNICO DELLA RIVISTA, IN CUI SI TRATTANO GLI ARGOMENTI PIU' SVARIATI E PIU' IMPEGNATIVI

DI TUTTI I COLORI (PER CHI NON FA ERRORI...)

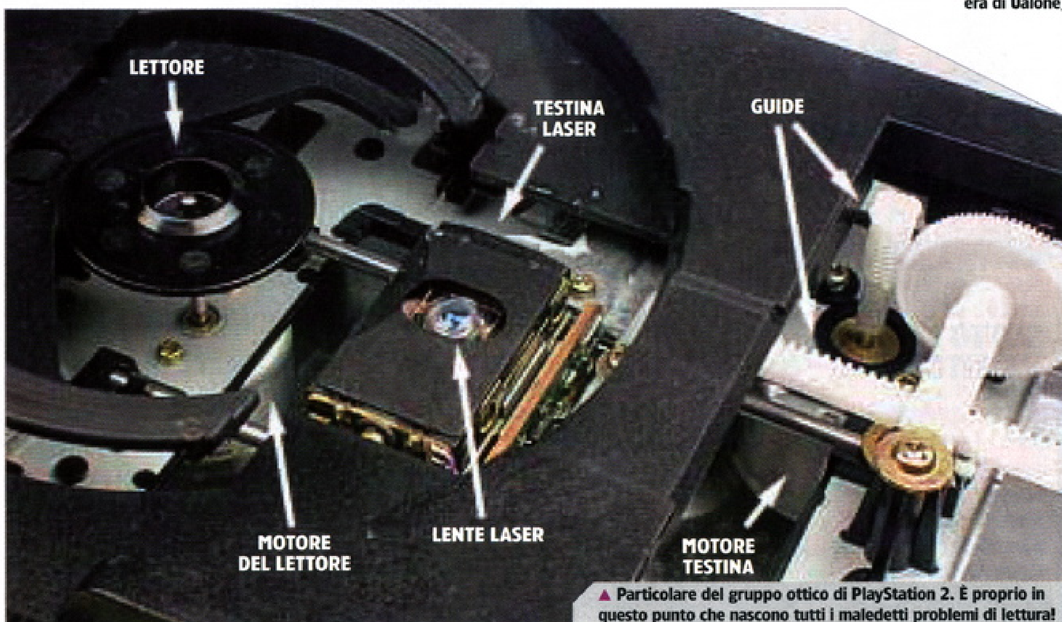
Breve viaggio nel variopinto universo multiformato dei supporti ottici su cui girano i giochi PlayStation 2.



▲ Aaargh! Abbiamo massacrato una PS2 per mostrarvi il suo interno (ma a PSM non badiamo a spese pur di accontentare i nostri lettori, tanto la console era di Ualone).

Egr. Dr.Corfola :-), mi chiamo Gerardo e ho un problema con la mia PS2 che rischia di farmi saltare i nervi (e con essi lo stesso monolito nero se continua così). Passo subito ad esporti il problema: negli ultimi due giorni ho comprato un nuovo titolo ma chissà per quale ragione dopo aver inserito il CD nella macchina invece di iniziare il gioco si materializza il peggior incubo per un giocatore di console: "ERRORE NELLA LETTURA DEL DISCO". All'inizio ho pensato fosse un difetto del CD, così sono tornato al negozio e gentilmente il negoziante dopo averlo provato nella sua macchina che lo leggeva regolarmente, mi ha permesso di cambiarlo con due titoli usati ma ugualmente nuovi per me (quello nuovo che avevo scelto era l'ultimo di quel titolo). Torno a casa e mi appresto a cominciare una partita e..... ORRORE(!!!!): ancora quella maledetta scritta. Ho pensato che forse dipendeva dal monolito ma i dischi vecchi che ho lì legge normalmente, mi ci fa giocare. Dopo svariati vaffa... e porcap.... mi sono però reso conto di una cosa: il messaggio d'errore me lo dà soltanto con i giochi scritti su CD con la faccia su cui sono incisi i dati di colore blu; con quelli, diciamo così, bianchi invece tutto sembra normale. Ho già cercato in PSM Clinica ma non ho trovato risposte (forse mi sono perso qualche numero? a me non sembra!). Puoi darmi un consiglio o meglio un aiuto? Oppure mi devo rassegnare a comprare giochi incisi su CD dal fondo non colorato e rinunciare così a qualche bel titolo dato che non sempre si ha l'opportunità di aprire la confezione per controllare. C'è un rimedio per tutto ciò? Che faccio, tento di aprire il mio monolito per controllare il lettore laser? Mi dispiacerebbe ma prima di comprare una PS2 nuova.... Beh! Intanto ti dico grazie per aver letto la mia mail e se mi rispondi non ti ringrazierò mai abbastanza. Ciao e continuate così voi di PSM che siete in gamba.

Gerardo



▲ Particolare del gruppo ottico di PlayStation 2. È proprio in questo punto che nascono tutti i maledetti problemi di lettura!

Egregio Dottore,

Mi rivolgo a lei data la sua esperienza molto vasta che confermo sempre migliore dopo ogni volta che leggo la sua utilissima rubrica su PSM. Sono anche io un appassionato del campo ma le sue prestazioni sono il mio traguardo. Il mio problema è piuttosto serio: non riesco ad utilizzare buona parte dei giochi che possiedo visto che la console mi avverte di errore durante la lettura dei dischi. Di conseguenza non riesco più a giocare con grandi capolavori come GTA: Vice City, SSX ed altri... Chiedo disperatamente aiuto!! Devo comunque informarla dei rispettivi dati:

1) I CD sono tutti originali e trattati con cura

2) Alcuni prodotti non funzionano più dopo un paio di mesi ed altri (MTV Music Generator, Dave Mirra BMX) non hanno mai funzionato!!

3) In parecchi casi sono i CD che hanno la parte da leggere di colore blu a non funzionare

4) Ci sono tuttavia giochi che funzionano sempre senza nessun problema (Tony Hawk's Pro Skater 3).

Tino

La PS2 può leggere dischi di due diversi formati: CD e DVD. C'è un modo molto semplice per capire il formato di un gioco: guardare il fondo del disco. Se il fondo è bianco (o color argento) si tratta di un DVD, se il fondo è blu si tratta di un CD, se il fondo è nero si tratta di un CD per la PSone. In altre parole, non ha senso dire "i CD blu", perché tutti i dischi blu sono CD e tutti quelli bianchi sono DVD. PS2 dispone di un'unica testina che legge indifferentemente CD e DVD. Se, però, per qualche ragione (un microscopico disassestamento dei supporti dovuto ad un urto, oppure un po' di polvere sulla lente), il fascio laser non si focalizza più sul disco, può capitare che la macchina non legga più correttamente uno dei due formati. Non ci sono molte cure possibili, esistono però alcuni piccoli stratagemmi che, talvolta, sortiscono qualche effetto. Mantenete pulita la lente della testina: in commercio esistono appositi kit di manutenzione, costituiti da un disco speciale dotato di una spazzola e di un liquido detergente. Un altro espediente consiste nel variare l'orientamento della console: se PlayStation 2 funziona male in posizione orizzontale, provate a metterla in verticale, oppure in orizzontale alla rovescia (con i piedini d'appoggio all'insù). Sembra un rimedio magico, ma può funzionare nel caso in cui il problema sia dato da un imperfetto allineamento della testina. In questo caso il piccolo spostamento del gruppo ottico dovuto al nuovo orientamento può risolvere il problema. Se nulla di tutto questo funziona, però, non rimane che un'unica soluzione: portare la vostra PS2 ad un centro di assistenza autorizzato dove, per la modica cifra di 90 Euro (da due mesi Sony ha abbattuto il costo standard di riparazione, che prima era fissato sui 139 Euro) la vostra console verrà rigenerata (cioè svuotata e sostituita, all'interno, con una console completamente nuova).

PSM

Il Dottor Corfola risponde!



Scrivete le vostre mail o le vostre lettere agli stessi indirizzi di PSMail, ricordandovi però di scrivere PSM Clinica nell'oggetto o sulla busta. Il Dottore le leggerà tuttte.

FUORIGIOCO

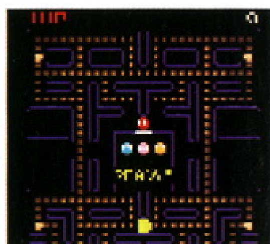
LA PAGINA DI PSM DOVE TROVANO SPAZIO FATTI E SITUAZIONI COLLATERALI AL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

TELEFONINI MON AMOUR!

La prossima frontiera dei videogiochi potrebbero NON essere le console!

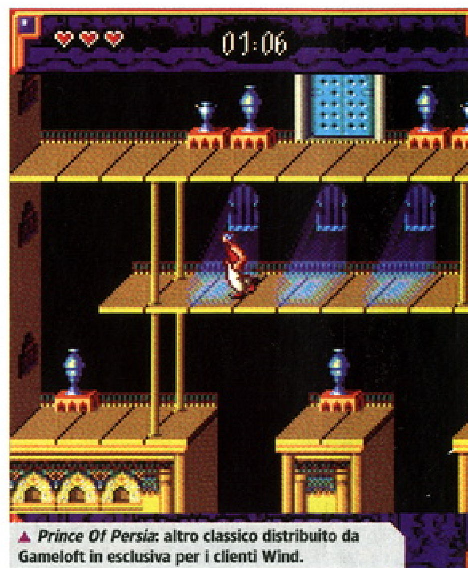
Chi non ha mai fatto una partita ad uno dei mini-giochi presenti nei telefoni cellulari di tutte le marche? Chi non ha mai provato almeno una volta Snake, Reversi o uno dei tanti solitari di carte diffusi nei telefonini Nokia, Motorola o Siemens? Nati pochi anni fa e diffusi ormai nei GSM di tutti i produttori del mondo, questi semplici, ingenui e sgranati passatempo stanno però per lasciare il passo ai titoli della nuova generazione. L'avvento delle nuove tecnologie, del protocollo UMTS di ormai prossima attivazione anche in Italia e dei nuovi display a cristalli liquidi ad alta risoluzione, ormai adottati unanimemente su tutti i cellulari di fascia medio-alta, impongono il passaggio a standard qualitativi più elevati sia in termini di grafica che di giocabilità. Per questo alcuni dei più importanti produttori di videogiochi del mondo (Sega, Namco, Taito, Eidos e Ubi Soft) hanno siglato accordi commerciali con le principali case di produzione dei telefonini (Motorola, Sharp, Panasonic e Nokia) e aperto dei dipartimenti o studi di programmazione esplicitamente dedicati al software ludico per i cellulari. In effetti, il passaggio alla nuova generazione di giochi a colori è già avvenuto e alcuni dei titoli che, qualche anno fa, potevamo giocare in sala giochi, oggi possono essere scaricati, per pochi spiccioli, direttamente sul proprio telefonino grazie ad un apposito servizio dedicato agli abbonati delle principali compagnie telefoniche (Tim, Vodafone e Wind). Difficile fare delle previsioni realistiche su dove ci porterà questa nuova tendenza, ma, visto come stanno andando le cose, non è completamente da escludere che PlayStation 3 sarà un cellulare. ;-)

PSM




▲▼ Alcuni giochi già scaricabili oggi dagli abbonati Vodafone Live. Si tratta, per lo più, di vecchi titoli riproposti in formato "mignon". Una chicca, per gli amanti del retrogaming!



▲ *Prince Of Persia*: altro classico distribuito da Gameloft in esclusiva per i clienti Wind.



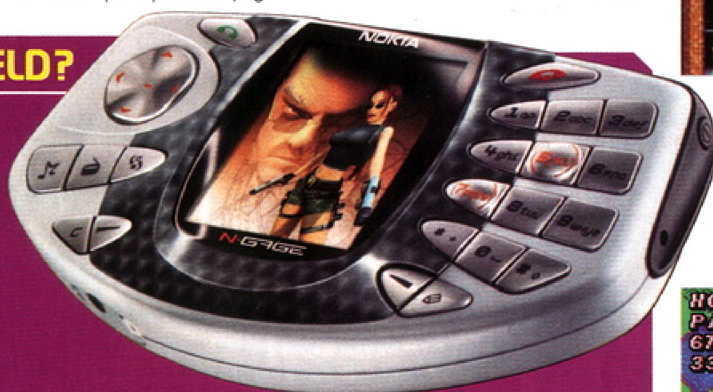
▲ *Puzzle Bobble*, un vecchio classico di casa Taito. Disponibile per i fortunati possessori di un telefono Sharp GX10.

▼ Direttamente da Ubi Soft è in arrivo *Rayman Golf*, altro titolo disponibile per gli abbonati Vodafone o Wind con cellulari Nokia 3410!



TELEFONO O HANDHELD?

Il problema tecnologico più limitante per la diffusione dei giochi sui cellulari è costituito dalla velocità di download, che limita a poche decine di Kbyte la dimensione massima di ogni singolo titolo. Per questo Nokia, decisa ad imporsi su questo particolare mercato, ha scelto di aggirare il problema con la nuova generazione di cellulari in arrivo per il prossimo Natale: N-Gage sarà un vero e proprio incrocio tra un cellulare di tipo tradizionale (si fa per dire, visto che conterrà anche una radio FM e un lettore MP3) e una console portatile (tipo Game Boy). Invece di scaricare i giochi, l'N-Gage utilizza delle vere cartucce che possono essere acquistate a parte e inserite in un apposito slot. La cosa non sembra così strampalata se alcune delle migliori case di sviluppo hanno aderito al progetto e iniziato la realizzazione di alcuni titoli per questo piccolo mostro: Activision, Sega, Taito, Namco, THQ ed Eidos sono alcuni dei nomi di punta di questa costellazione. Al momento del lancio, N-Gage potrà contare su un catalogo titoli di tutto rispetto comprendente *Puzzle Bobble* di Taito, *Pandemonium* e *Tomb Raider* di Eidos, *Major League Baseball*, *Red Faction* e *MotoGP* di THQ e *Sonic N*, *Puyo Puyo*, *Virtua Tennis*, *Sega Rally* e *Super Monkey Ball* di Sega!



▲ Il nuovo cellulare Nokia N-Gage, in uscita entro la fine dell'anno. Un incrocio tra una console portatile stile Game Boy e un cellulare vero e proprio. Una vera sciccheria.

PSMEDAGLIA

IL GIOCO PIU' CHIACCHIERATO DEL MESE FINISCE SUL BANCO DEGLI IMPUTATI, DIFESO E ATTACCATO DAL TEAM PSM

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Mazzate, violenza, sangue, fatality. Poi ancora sangue, violenza e infine sangue. Sì, ma il gioco è valido o no? Ecco i pareri dei due medaglieri.

giopep



Ragazzi, guardatemi per bene nelle palle degli occhi e ascoltate quello che ho da dirvi, perché è importante: mandate a quel paese tutti i pregiudizi. Dovete imparare a non essere prevenuti, nella vita, perché non si può mai sapere cosa potrà stupirvi in positivo! Pensate solo a questo *Mortal Kombat Deadly Alliance*, quinto episodio di una serie partita benino, proseguita maluccio e che fino a un paio d'anni fa pareva terminata nel monnezzaio di quartiere. Troppo facile avvicinarsi ridacchiando, convinti di essere di fronte a una schifezza. E invece basta levarsi le fette di prosciutto dagli occhi per rendersi conto della realtà: *Mortal Kombat Deadly Alliance* è un gran bel picchiaduro. Non avrà la profondità tecnico-tattica di un *Virtua Fighter 4* o l'immediatezza e lo splendore stilistico di un *Tekken 4*, ma riesce agilmente a porsi nel mezzo, regalando una giocabilità intrigante e semplice. Le tre tecniche di lotta per ogni personaggio, la presenza delle armi e la grande varietà di stili lo rendono comunque profondo e spalancano le porte a chi vuole un gioco da scoprire e imparare con tanto allenamento, senza per questo rendere impossibili le classiche "sfidine" con chi non ci ha mai giocato. L'abominevole tasso di violenza e le spettacolari fatality, poi, rendono il tutto più divertente, in special modo quando ci si sfida fra amici in interminabili sessioni di gioco. Se a questo aggiungiamo una veste grafica di notevole spessore e una modalità in singolo dalla durata devastante (provate a sbirciare la guida a pagina 80, se non mi credete), diventa francamente ridicolo accanirsi contro il gioco Midway. Ma forse il problema è che questi fanatici dei picchiaduro nipponici (che, sia chiaro, piacciono tantissimo anche a me e restano senza dubbio superiori), non ce la fanno proprio ad accettare che degli sporchi yankee riescano a competere sullo stesso terreno. Ma questo, diciamocelo, è anche un po' un problema loro.

PSM

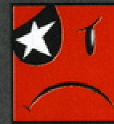








SKULZ



Ciao ragazzi, sono tornato nel PSMedaglia e, tanto per cambiare, sono tornato per parlare dalla parte del cattivo. La cosa buffa è che il gioco di questo mese è "fatalmente" il mio picchiaduro preferito. O,meglio, lo era fino a quando le monetine da 200 bastavano a far scorrere il sangue. Erano i tempi del 2D, tempi di cui non voglio tessere le lodi, perché se no poi Ualone dice che sono uno sfigato, ed era il tempo in cui i primi episodi della serie di Midway si facevano notare per una cura maniacale dei dettagli grafici. Poi, sul finire dei '90 ci sono stati anni bui, in attesa dell'esordio 3D. L'aggiunta di una dimensione ha fatto bene al mio gioco, quindi qui non ho nulla da obiettare, ma qualcuno mi dovrebbe spiegare cos'è 'sta storia delle diverse tecniche di combattimento. Questa proprio non la digerisco: ogni lottatore, compresi quelli nuovi – li odio! – dispone di tre stili differenti, tra cui può switchare anche durante i combattimenti. Oh, questa cosa non esiste. Va bene l'innovazione, ma non si poteva semplicemente ampliare il repertorio di mosse, prendendone in prestito dalle varie discipline e arti marziali, senza implementare più stili distinti? È come se Bruce "da bambino volevo essere come lui" Lee, durante un combattimento fosse passato sfiorandosi il naso dal suo Jeet Kune Do alla boxe tradizionale. Insomma, avrei preferito uno stile eclettico unico. Come se non bastasse, poi, c'è la faccenda delle armi, inclusa a partire dal quarto episodio, e che purtroppo mi devo sorbire nuovamente in *Deadly Alliance*. Pugnali e affini mi piaccio dal punto di vista estetico, rendono i duelli ancora più carnali – ho reso l'idea? – ma modificano troppo la meccanica di gioco. Ergo: avrei preferito armi meno efficaci. E poi, la cosa che mi rende più triste in assoluto, sono sparite le Babality e le Friendship, e di Fatality ne è rimasta solo una per ogni personaggio. Ma questi erano i marchi di fabbrica del gioco, erano la ciliegina rosso sangue sulla torta spappolata del mio avversario. Erano dei finali così succulenti, che a volte sprecavo apposta le duecento lire per farmi Fatalizzare dall'avversario CPU... Ebbene sì, nostalgia canaglia!

PSM



Vota in rete su www.GamesRadar.it

Ora, cari membri della giuria popolare di PSM, è giunto il momento di decidere quale dei due arringatori volete appoggiare. Potete farlo votando su www.gamesradar.it a partire dal 24 marzo (se Ualone non si addormenta come al solito).

Nel frattempo, guardiamo i risultati del mese scorso: El Gugliàuser (accusatore di *The Sims*) batte giopep (difensore del gioco EA).

El Gugliàuser:	**54%**
giopep:	**46%**

I MIGLIORI 15

I TITOLI FONDAMENTALI PER PS2, QUELLI CHE NON POSSONO MANCARE IN NESSUNA COLLEZIONE CHE SI RISPETTI

FREQUENCY
28/6/2002



Un viaggio psichedelico in un tunnel di luci, suoni, musica e colori, capace di coinvolgere grazie a una profondità fino a oggi inedita.
Il momento indimenticabile: La prima scratchata.

9.0

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
08/11/2002

Il nuovo capolavoro di Rockstar non è solo il gioco dell'anno, ma anche il migliore tra tutti quelli mai apparsi per PlayStation 2. Rubatelo!
Il momento indimenticabile: La motosega tra le mani!



10

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
30/07/2002

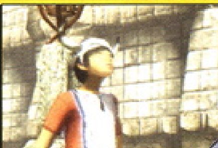


Questo gioco continuerà ad emozionarvi per tutto il tempo in cui resterà nella vostra PS2. È quasi perfetto e vi stupirà e sfiderà in ugual misura.
Il momento indimenticabile: Vincere il primo torneo.

9.0

ICO
22/03/2002

Ico è una fuggevole storia fantasy che scalda il cuore. La sua atmosfera soffusa, i suoi enigmi intriganti e la sua giocabilità irresistibile vi rapiranno.
Il momento indimenticabile: L'apertura del cancello.



9.0

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE
07/03/2003



Una spettacolare avventura che fa da degno seguito al suo splendido predecessore. Il migliore esempio di cinema videoludico della storia.
Il momento indimenticabile: I primi crash del computer.

10

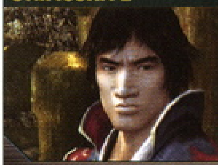
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
25/11/2002

Bilanciato alla perfezione in ogni sua componente, offre piste sublimi, un sistema di controllo perfetto e duelli appassionanti con la polizia.
Il momento indimenticabile: Il primo inseguimento.



9.0

ONIMUSHA 2
04/10/2002



Capcom, la regina del riciclaggio, stupisce con un seguito che migliora in tutto e per tutto il primo capitolo di una bellissima saga.
Il momento indimenticabile: "Juuubeeeiiii"...

9.0

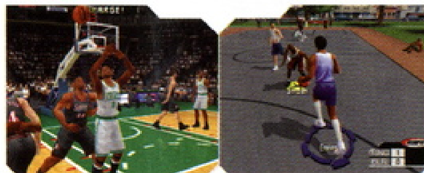
SOTTO I RIFLETTORI

NBA 2K3
08/03/2002



Il capolavoro di Visual Concepts è finalmente arrivato in Europa e si candida di prepotenza al titolo di miglior gioco sportivo della storia. Le sue armi vincenti sono una giocabilità perfetta e realistica, una veste grafica impareggiabile e una modalità franchise che lo rende praticamente infinito.

IL MOMENTO INDIMENTICABILE:
La prima vittoria a livello All-star.



9.5

I MIGLIORI 15 PLATINUM

1.	Gran Turismo 3 A-spec	[9.0]
2.	Silent Hill 2	[9.0]
3.	Pro Evolution Soccer	[8.5]
4.	Tony Hawk's Pro Skater 3	[8.5]
5.	Devil May Cry	[8.0]
6.	Burnout	[8.0]
7.	Dead or Alive 2	[8.0]
8.	Jak and Daxter	[8.0]
9.	Formula One 2001	[8.0]
10.	Onimusha	[7.5]
11.	Ring of Red	[7.5]
12.	SSX	[7.5]
13.	Moto GP	[7.5]
14.	Slam Tennis	[7.5]
15.	WWF Smackdown! Just Bring It	[7.5]

I MAGNIFICI 5

GIOCHI OCCIDENTALI	GIOCHI ORIENTALI
1. Grand Theft Auto Vice City [10]	1. MGS2 Substance [10]
2. TimeSplitters 2 [10]	2. Pro Evolution Soccer 2 [9.5]
3. Ratchet & Clank [9.5]	3. Gran Turismo 3 A-spec [9.0]
4. NBA 2K3 [9.5]	4. Virtua Fighter 4 [9.0]
5. Frequency [9.0]	5. Ico [9.0]



PRO EVOLUTION SOCCER 2
25/10/2002

Una perfetta versione PAL per il miglior gioco di calcio della storia. Se siete appassionati di "soccer " simulato, non potete perdervelo!
Il momento indimenticabile: Il primo gol in rovesciata.



9.5

RATCHET & CLANK
08/11/2002

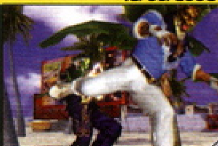


Prendete Jak and Daxter, aggiungete una caterva di armi e oggetti folli e impreziositelo con un game design di prim'ordine: il miglior platform PS2.
Il momento indimenticabile: Ratchet che dice: "Figata!"

9.5

TEKKEN 4
18/09/2002

Arrivato in Europa con l'opzione 50/60 Hz, *Tekken 4* è forse un po' meno tecnico di altri picchiaduro, ma si fa giocare che è un vero piacere.
Il momento indimenticabile: La prima ten hit combo.



9.0

TIMESPLITTERS 2
18/10/2002

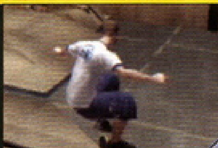


Graficamente stupendo, ottimo in singolo e in multiplayer, vasto, curato e ricco d'atmosfera, *TimeSplitters 2* è lo stato dell'arte degli sparatutto.
Il momento indimenticabile: Il mostro finale di Notre Dame.

10

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
22/11/2002

Il Re degli sport estremi ci ha stupiti ancora con un gioco vastissimo e ricco di innovazioni. Il migliore nel suo genere, per l'ennesima volta.
Il momento indimenticabile: Il primo record battuto.



8.5

VIRTUA FIGHTER 4
10/05/2002



Tecnico, tattico e "d'elite" come nessun altro, *VF4* prosegue per la sua strada senza guardare in faccia a nessuno. Per i puristi del picchiaduro.
Il momento indimenticabile: Stendere qualcuno nella neve.

9.0

WIPEOUT FUSION
06/02/2002

C'è una sola definizione valida per questo gioco: *WipEout Fusion* è la killer application per chi vive in un futuro elettronico.
Il momento indimenticabile: Avere il primo nel mirino.



8.5

PSM EDICOLA

OGNI MESE PSM ESPLORA GLI INDISSOLUBILI LEGAMI FRA IL MONDO DEI FUMETTI E QUELLO DEI VIDEOGIOCHI

INFO *Titolo* MAGICO VENTO | *Prezzo* 2,20 EURO | *Periodicità* MENSILE | *Genere* WESTERN/FANTASY/HORROR | *Autore* G. MANFREDI/VARI | *Edito da* SERGIO BONELLI EDITORE | *Provenienza* ITA

MITAKUYE OYASIN!

Il nuovo vecchio west secondo Bonelli.



▶ La cover del primo numero, quella del passaggio di testimone fra i copertinisti Andrea Venturi e Bruno Ramella, e l'ultima uscita.

Luglio 1997 è la data di nascita di Magico Vento, la creatura partorita dalla mente di Gianfranco Manfredi, uno fra i più bravi sceneggiatori in forza a Bonelli. Dopo aver lavorato ottimamente su Dylan Dog e Nick Raider, Manfredi ha potuto mettere mano a un suo personaggio e ha dato libero sfogo al proprio estro, dando vita probabilmente alla più innovativa serie dell'editore lombardo dai tempi in cui Sclavi creò lo stesso indagatore dell'incubo. Le avventure di Ned Ellis (questo il vero nome del protagonista) e del suo fido compare Willy "Poe" Richards raccontano un west molto particolare, pesantemente legato ad atmosfere horror e fantastiche, ma allo stesso tempo finemente intrecciato con avvenimenti storici reali. Magico Vento è un protagonista molto anticonvenzionale, almeno per gli schemi bonelliani, che rifugge la definizione di eroe atteggiandosi spesso in maniera scorretta e per nulla "inquadrata". Le sue avventure sono collegate da una stretta continuity, che riesce ad appassionare i lettori fedeli senza però risultare ingombrante per gli ultimi arrivati, grazie alla sapienza con cui rimandi e collegamenti si inseriscono nelle sceneggiature.

Ma, si chiederanno proprio gli ultimi arrivati, chi è questo Ned Ellis, che i nativi americani chiamano Magico Vento? Piacerebbe tanto saperlo anche a noi! Già, perché secondo una delle più classiche regole non scritte della narrativa seriale, Manfredi ci ha tenute nascoste le vere origini del personaggio, svelandoci il suo passato oscuro a spizzichi e bocconi.

Dalla sua nascita editoriale a oggi sono passati cinque anni e ancora non conosciamo tutte le innumerevoli sfaccettature del personaggio, dei suoi shakespeariani legami con l'arcinemico Howard Hogan e delle avventure vissute prima di perdere la memoria in quello sfortunato "incidente" e diventare figlio adottivo dei Sioux. Sappiamo però che è allo stesso tempo un viso pallido e un pellerossa, un soldato dell'esercito statunitense e un potente sciamano, un terribile vendicatore e un grande eroe. Le storie che lo vedono protagonista mescolano tutti i generi e le situazioni, in un guazzabuglio di idee che vanta reminescenze di un po' tutti i classici bonelliani, dal western avventuroso di Zagor e Tex, al poliziesco di Nick Raider, passando per l'horror e la fantascienza di Dylan Dog e Martin Mystere. E se Nathan Never è stato forse il primo fumetto Bonelli a presentare una stretta continuity, Magico Vento è a tutt'oggi l'unico ad aver fatto realmente suo un meccanismo tanto complesso e affascinante, senza cadere mai in contraddizione e raccontando il suo universo narrativo con una coerenza spaventosa. E anche per questo, oltre che per la presenza del grande Ivo Milazzo nello staff di disegnatori, il paragone con Ken Parker, il più bel fumetto seriale italiano di sempre, non è del tutto azzardato.

PSM





▲▼ Nel corso delle sue avventure Magico Vento si trova a combattere tradizionali leggende della mitologia americana, ma anche comuni mortali.





USCITE DI MARZO



La scelta di PSM: 1 KYO
Da Hiroshi Takashige, sceneggiatore dell'ottimo Spriggan, e Ryoji Minagawa, disegnatore dello stesso Spriggan e del bellissimo Arms, arriva un intrigante poliziesco a sfondo fantascientifico. Una chicca da non perdere.

2. THE MAGICAL MYSTERY MOORE
3. NARUTO #1
4. CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH #1
5. 100 BULLETS #1

DVD-RAMA

OGNI MESE PSM VI SEGNALA UN DVD-VIDEO FRESCO D'USCITA, DA VEDERE COMODAMENTE SULLA PROPRIA PS2

Titolo RESIDENT EVIL | **Prezzo** 28,35 EURO | **Genere** HORROR/AZIONE | **Regista** PAUL W.S. ANDERSON | **Interpreti** MILLA JOVOVICH, MICHELLE RODRIGUEZ, ERIC MABIUS, JAMES PUREFOY | **Distribuito da** COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT | **Formato** 1.85:1 ANAMORFICO | **Audio** ITALIANO DOLBY DIGITAL 5.1, INGLESE DOLBY DIGITAL 2.0

INFO DVD

LA BELLA E LE BESTIE

Direttamente dal videogioco, il pauroso film di Resident Evil!

"Definiresti Milla Jovovich soltanto *bella*?". Più o meno questa è stata la domanda di Ualone che ha ha portato El Gugliàuser alla decisione di recensire *Resident Evil*. Inutile negarlo, "bella" è veramente troppo poco: ci sarebbero una decina di altri aggettivi molto più carichi di significato, e in effetti le qualità estetiche di Milla sono uno dei principali motivi di interesse per vedere questo film.

Purtroppo il giovane Paul W.S. Anderson, pur essendo un discreto regista (*Punto di non ritorno*), ha il difetto di scegliere sempre sceneggiature e produzioni palesemente di serie B: per carità, a noi piace la serie B ben fatta (*Pitch Black*, per esempio), ma ci sono dei limiti. *Resident Evil* non è affatto brutto, anzi ha un ritmo veloce e senza pause, è girato bene, ha un paio di validi momenti d'azione e non si limita a ricalcare i giochi: la trama narra gli eventi avvenuti prima della serie per PlayStation, spiegandone alcuni lati oscuri. Il problema è semmai la mancanza di originalità: troppi momenti sono copiati da altri film (*Matrix*, *The Cube*, *La Cosa*, tutta l'opera di George Romero, e persino *2001: Odissea nello spazio*), con il risultato che lo spettatore più smaliziato potrebbe trovare il tutto decisamente prevedibile. Se siete fan dei giochi o vi piace il genere, PSM raccomanda comunque di vederlo una volta in modo da farvi un'idea personale: Guglia l'ha trovato scorrevole, ma innocuo e per nulla terrificante, mentre Ualone e Giopep si sono divertiti un mondo.

E il DVD? Se la qualità video e l'audio italiano sono ottimi, e gli extra non abbondanti ma adeguati, l'audio originale è scandaloso. Ma come, un film così recente proposto in un misero stereo? A Columbia non sarebbe costato nulla regalarci il 5.1 anche per l'inglese: è un altro esempio del poco rispetto per il pubblico italiano, specialmente se si pensa che in quasi tutti gli altri paesi europei è uscita un'edizione su ben 2 DVD con il formato audio corretto. Il consiglio di PSM? Sì al noleggio, ma boicottatene l'acquisto. Non si sa mai che il messaggio venga recepito.

PSM


▲ Questa scena è sfacciatamente copiata dal geniale The Cube.


▲ Sin dall'inizio del film si capisce che l'attrazione del film è lei.




▲ Tutto il film abbonda di citazioni da Alice nel paese delle meraviglie, dal nome della protagonista a quello del subdolo computer dell'Alveare, la Regina Rossa.


▲ Orde di zombie aggrediscono i nostri eroi... basta un morso per essere contagiati!

FILM E GIOCHI A CONFRONTO





Diversi elementi del film faranno la gioia dei fan della serie: i dobermann, le porte che si sbloccano a distanza, l'arredamento della villa, gli accenni a Nemesis (a cui verrà dedicato il sequel), le brevi inquadrature dei corvi, il Licker... l'atmosfera, però, è sostanzialmente diversa. Il film è molto high-tech, pieno d'azione di squadra alla Aliens e con una colonna sonora heavy metal martellante; i giochi invece sono molto più misteriosi e orrorifici, più rusticamente splatter, più riflessivi a causa dell'abbondanza di enigmi, e più carichi di tensione perché spesso ci si trova a dover lottare da soli.


▲ Con un poderoso calcio volante alla Matrix, Milla fa capire al dobermann che con lei non si scherza.

PSM RESET

ALCUNE ANTICIPAZIONI SU QUELLI CHE SARANNO GLI ARGOMENTI DEL PROSSIMO SUCCOSO NUMERO DI PSM

IL PROSSIMO MESE, SUL NUMERO 64 DI PSM



DVD-RAMA: Blade II

Il diurno torna a far danni nel mondo vampirico con un'avventura più violenta, più sanguinosa, più lunga, più ricca, più tutto della precedente. Se non avete paura di questa potenza, fatevi avanti e raccogliete la sfida di Wesley Snipes. Ma occhio alla giugulare!



FINAL FANTASY X-2 RECENSITO!

FINALMENTE SI APRE IL SIPARIO SULL'EPISODIO PIÙ CONTROVERSO DI TUTTA LA SAGA SQUARESOFT. LA NUOVA YUNA È DECISA A SHOCKARE I FAN E STUPIRE IL MONDO, IN COMPAGNIA DELLA BIONDISSIMA RIKKU E DELLA MISTERIOSA PAINE. PSM È PRONTA A GIUDICARE IL SEGUITO PIÙ ATTESO DELLA STORIA. STAY TUNED.

MAZZATE SUI DENTI!

NON. STIAMO. PIÙ. NELLA. PELLE. SOUL CALIBUR II E VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION ESCONO IN GIAPPONE. LE POSSIBILITÀ SONO DUE. O PSM SMETTE DI ESISTERE PERCHÉ NON FAREMO ALTRO CHE GIOCARCI... O SUL PROSSIMO NUMERO TROVERETE LE RECENSIONI DELL'ANNO.

SORPRESA!

NEL BENE E NEL MALE, CAPCOM NON FINISCE MAI DI STUPIRE. DOPO LO SPECIALE DI QUESTO NUMERO E L'USCITA DI CHAOS LEGION (RECENSIONE SUL PROSSIMO), SPUNTA DAL NULLA LA PRESENTAZIONE ALLA STAMPA EUROPEA DEL TERZO CAPITOLO DI UNA SAGA AMATISSIMA. PSM VOLA A PARIGI PER SVELARVI TUTTO SU...

ISS3

L'ETERNA SFIDA TRA PES E FIFA STA PER ESSERE IMPREZIOSITA DALL'ARRIVO DI UN NUOVO CONCORRENTE. ARCADE COME FIFA, MA PRODOTTO DA KONAMI, ISS3 SI PONE (ALMENO SULLA CARTA) A METÀ STRADA TRA I DUE COLOSSI DEL CALCIO DIGITALE. SUL PROSSIMO PSM IL VERDETTO DEFINITIVO.







ULTIMAPAGINA

TUTTO IL TRASH DI PSM FA DA TRAMPOLINO DI LANCIO ALLE FOLLIE E ALLE RIFLESSIONI DEI VIDEOGIOCATORI



CONTROCOPERTINA

Ne parlavano Skulz e il nostro amico Patriarca in questi giorni. "Abbiamo capito cosa significa Third Place! Sì, non c'è dubbio, si riferisce all'Europa e significa Terzo Mondo." Si riferivano, ovviamente, al mondo dei videogiochi e hanno dato l'idea a Ualone per la Controcopertina di questo mese. Pessimo, perché U avrebbe voluto una splendida controcover di Ulala. Ottimo, perché l'idea è eccellente e l'argomento è lo stesso di cui si parla nel Controeditoriale. E voi, cari animaletti che leggete queste righe, cosa ne pensate? Ahahahahahahahah, ma che domande! Ce lo avete detto miliardi di volte cosa pensate della questione Online e soprattutto di come l'Europa venga bistrattata, anche per altre faccende (conversioni di giochi importanti, date d'uscita...). Per fortuna PSM non ha peli sulla lingua (ma solo in giro per la redazione, sulle scrivanie, sui computer, sulle console) e queste cose le denuncerà sempre.

Bentornati all'anonimo Spazio Grigio di Ultima Pagina. Se leggete queste righe vuol dire che siete proprio tagliati per PSM, oltre che del tutto andati, proprio come chi le scrive. Questo, infatti, è il posto in cui si parla del Garatsu. Il Garatsu, come molti di voi sapranno, è una disciplina un po' ninja e un po' importante. Era diffusa nel giappone feudale e - anche se gli sviluppatori non lo dicono - ha ispirato una marea di videogiochi. *Tenchu*, *Onimusha*, *Shinobi*, e, perché no?, anche *Gran Turismo*, devono molto al Garatsu. Se volete approfondire la questione, fatevi vivi sul Forum di GamesRadar.

Ultima Pagina vi dà appuntamento al mese prossimo, assegnando il premio "Non-faccio-fotocopie" a Log. ;-)



CONTROEDITORIALE
Lettera ad un'amica (?)

Cara Signora Sony,

Le scrivo dalla redazione di PSM, si ricorda di me? Ci siamo incontrati in svariate occasioni, sono quello che si è sempre dimostrato affascinato per la rivoluzione che le Sue figliolette (PlayStation, PlayStation 2 e PSone) hanno portato nel mondo dei videogiochi. Sono quello che rideva come un bambino quando Lei ha portato PlayStation 2 nella redazione di GamesRadar (i primi giochi non erano tutti un granché, ma ero felice lo stesso, perché dal Suo sorriso capivo che il futuro sarebbe stato roseo, e infatti così è stato – almeno per il momento). Si ricorda di quando ho scritto che grazie al Suo geniale modo di fare pubblicità, grazie alla Sua capacità di proporre le cose a grandi e piccini, ora noi videogiocatori ci ritroviamo a condividere il videogioco con molte più persone rispetto a prima? Si ricorderà anche di tutte le volte che ho criticato un po' il suo operato. Ma, suvvia, Signora Sony, si è sempre capito che lo facevo a fin di bene. In fondo PSM rappresenta quella parte di videogiocatori che col cavolo si accontenta di tutto quello che passa il convento (ooops, scusi il tono, Signora Sony, rientro subito nei ranghi). Insomma, tra amore e odio, Signora, siamo sempre stati amici.

È per questo che mi permetto di dirLe quattro parole sulla questione dell'Online Gaming: non(1) ne(2) posso(3) più(4). Qualche mese fa Lei aveva comunicato un po' a tutti che in primavera l'Europa sarebbe andata online con PS2, come già successo in Giappone e America. Già all'epoca non era stata precisa (mi scusi se lo faccio notare, ma deve capire che noi ci teniamo) sul destino dell'Italia, ma adesso non se ne sa proprio più niente niente niente. Io La capisco, Signora Sony, lei è ormai da tempo la numero uno in questo mondo e le cose vuole farle con calma e per bene, come sempre. Ma si metta un po' nei miei panni: lavoro per una rivista letta da persone esigenti, frenetiche e attratte dalle novità importanti come quella dell'Online Gaming. In redazione il postino ormai arriva con una carriola, per portare le lettere di tutti i lettori che quotidianamente ci chiedono "Oh, ma online quando cominceremo a giocarci?".

La prego, Signora Sony, ci faccia sapere qualcosa. E al più presto, per favore. Non mi faccia venire dei dubbi sulle sue buone intenzioni.

Con amicizia(?)
Ualone
gianluca.loggia@futuremediaitaly.it

P.S. Ora mi scusi, Signora, ma devo scambiare due paroline con alcuni amici(!). Il primo è Log, che si è rotto di aspettare l'Online Gaming e se ne è andato da PSM. No, scherzo, ha scelto di cambiare e ammiro la sua decisione. Come scritto sotto il suo ultimo editoriale, ha scelto il momento opportuno per farlo, ovvero dopo aver portato PSM a diventare la rivista più figa in circolazione. Gli altri sono i ragazzi di Super Console, che pure si sono rotti di aspettare l'Online Gaming. No, scherzo, purtroppo non so perché se ne siano andati, ma la loro rivista mi mancherà molto e mancherà a tanti appassionati di videogiochi. Ringrazio, da lettore, tutti quelli che ci hanno lavorato, perché sono sempre stati per me un punto di riferimento. E prometto, da Ualone, che PSM raccoglierà con orgoglio l'eredità di rivista PlayStation più antica tra quelle presenti in edicola.



Servizi digitali Nokia. Oltre i loghi comuni.

Gli esclusivi e originali servizi digitali Nokia rendono il tuo Nokia unico e inimitabile. Per personalizzarlo, invia al tuo operatore un messaggio di testo con l'istruzione SCARICA + il CODICE di PRODOTTO scelto e segui le istruzioni che compariranno sul display.

Più facile di così?

Suonerie

- Dilemma: **DILEMMA**
- Jenny From The Block: **JENNYFRO**
- Gangsta Loving: **GANGSTAL**
- Dirrty: **DIRRTY**
- Cleaning Out My Closet: **CLEANIN**
- Survivor: **SURVIVOR**
- Always On Time: **ALWAYSON**
- Cry Me A River: **CRYMEARI**
- Nasty Girl: **NASTYGI**
- I Need A Girl: **INEEDAGI**
- Hey Sexy Lady: **HEYSEXYL**
- I'M Gonna Be Alright: **IMGONNAB**
- Die Another Day: **DIEANOTH**
- It's Raining Men: **ITSRAINI**
- Paid My Dues: **PAIDMYDU**
- Asereje/The Ketchup Song: **ASEREJE**
- Come Into My World: **COMEINTO**
- One Day In Your Life: **ONEDAYIN**
- Mission Impossible: **MISSIONI**
- The Addams Family: **ADDAMSFA**
- The Pink Panter: **PINKPANT**
- The Simpson Theme: **SIMPSONS14**
- South Park: **SOUTHPAR**
- Happy Days: **HAPPYDAYS**
- Fame: **FAME1**
- Jump: **JUMP**
- The Muppet Show: **MUPPETSH**
- Moi... Lolita: **MOILOLIT**
- Escape: **ESCAPE**
- By The Way: **BYTHEWAY**
- Feel: **FEEL**
- A Little Less Conversation: **LITTLELE**
- All The Things She Said: **SAID**
- Round Round: **ROUNDROU**
- Hero: **HERO**
- Wherever You Will Go: **WHEREVER**
- Underneath Your Clothes: **UNDERNEA**
- Cry: **CRYSIMPL**
- In My Place: **INMYPLA**
- The Last Goodbye: **LASTGOOD**
- Underneath It All: **UNDERNE**
- Kiss Kiss: **KISSKISS**
- Addictive: **ADDICTIV**
- Nothing Else Matters: **NOTHINGE**
- The Zephyr Song: **THEZEPHY**
- Sk8er Boi: **SKATERBO**
- Stillness Of Heart: **STILLNESS**
- We Will Rock You: **WEWILLRO**
- In The End: **INTHEEND**
- Californication: **CALIFORN**
- The Final Countdown: **FINALCOU**
- Just Like A Pill: **JUSTLIKE**
- Complicated: **COMPLIC**
- Whenever, Wherever: **WHENEVER**
- Livin' La Vida Loca: **LIVINLAV**
- Ain't It Funny: **AINTITFU**
- Simply The Best: **SIMPLYTH**
- A Thousand Mile: **ATHOUSAN**
- Help Me: **HELPME**
- Hella Good: **HELLAGOO**

Picture Messages

SCARICA **BUS01** · SCARICA **BYEBYE**
SCARICA **ANACONDA** · SCARICA **ATTENTIO** · SCARICA **CATGROUP** · SCARICA **CHEERLDR**
SCARICA **BASKETB1** · SCARICA **BIGBIRD** · SCARICA **CREEP45** · SCARICA **CYBORG**
SCARICA **BIGHEART** · SCARICA **BIGIME20** · SCARICA **DISCOPM2** · SCARICA **DOG001**
SCARICA **BIGPEKKA** · SCARICA **BLONDEE** · SCARICA **DOGGIE** · SCARICA **DRAGON56**
SCARICA **HANDSET** · SCARICA **FISHING90** · SCARICA **FOXFLIRT** · SCARICA **HATCH**

I seguenti modelli di telefoni cellulari Nokia sono compatibili con grafiche, loghi operatore e toni di chiamata: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910. I telefoni cellulari Nokia 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9110i Communicator, 9210 Communicator, 9210i Communicator, supportano loghi e toni di chiamata. I telefoni cellulari Nokia 5110 e 5130 supportano i loghi mentre i modelli Nokia 8110i e 9000i Communicator supportano i toni di chiamata.

Loghi

SCARICA **ATSIGN** · SCARICA **NUCLEAR**
SCARICA **LUVWURST** · SCARICA **FLYTRAP** · SCARICA **ELEPLOVE** · SCARICA **BUNNIES**
SCARICA **POCKET01** · SCARICA **LOVEPAIR** · SCARICA **BULL** · SCARICA **POCKET03**
SCARICA **BRAVO** · SCARICA **SLEEPY** · SCARICA **BLUBLUB68** · SCARICA **INAHOLE**
SCARICA **PHOTOKIT** · SCARICA **CHOPPER52** · SCARICA **SPEEDPIG** · SCARICA **RACE**
SCARICA **COOK** · SCARICA **PAPRCLIP** · SCARICA **FOOTBKIT** · SCARICA **SURFER8**
SCARICA **RATT** · SCARICA **DOLPHIN69** · SCARICA **GYMKIT** · SCARICA **ROOK**
SCARICA **DINOSKE** · SCARICA **WOWBONE** · SCARICA **THEBAIT** · SCARICA **NEEDFOOD**
SCARICA **POLABEAR** · SCARICA **CHAMELEO** · SCARICA **JEALOUS** · SCARICA **SQUEEZED**
SCARICA **SPRINGAL** · SCARICA **EARCAT** · SCARICA **ROMANCED** · SCARICA **BLINK**
SCARICA **FLATCAT30** · SCARICA **LILHIPPO** · SCARICA **DINOLICK** · SCARICA **DAVID**
SCARICA **SKUNK2** · SCARICA **GOANT** · SCARICA **PILE** · SCARICA **EARFLAPS**

Se sei un cliente VODAFONE - OMNITEL

1. Componi un SMS con il comando **SCARICA** seguito dal nome del logo scelto. Es. **SCARICA FESTOON**
2. Invia l'SMS al numero Vodafone-Omnitel **4330000**
3. In pochi istanti riceverai il tuo logo. Segui le istruzioni che compaiono sul display*.

*È un servizio realizzato da Nokia e Vodafone Omnitel per i clienti Vodafone Omnitel. Il corrispettivo per la fruizione del servizio è pari a 1 euro (iva inclusa) e verrà addebitato contestualmente alla ricezione via SMS del singolo contenuto digitale richiesto. Per ogni SMS inviato dall'Italia al numero Vodafone Omnitel 4330000 il costo è quello previsto dal tuo piano tariffario. Per maggiori informazioni sui terminali abilitati e sulle modalità di fruizione del servizio chiama il numero NOKIA 06.72.42.33.33 dal lunedì alla domenica, dalle ore 9.00 alle ore 21.00.

Se sei un cliente WIND

1. Componi un SMS con il comando **SCARICA** seguito dal nome del logo scelto. Es. **SCARICA FESTOON**
2. Invia l'SMS al numero Wind **4510**
3. In pochi istanti riceverai il tuo logo. Segui le istruzioni che compaiono sul display**.

**Il costo di ogni SMS inviato al 4510 è di 12,40 centesimi di euro, IVA inclusa. Per ogni contenuto scaricato è previsto un costo aggiuntivo di 1 euro, IVA inclusa. Per maggiori informazioni sul servizio, su modalità, costi e modelli abilitati chiama il 158 o visita la sezione Telefonino di www.libero.it.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.it